año 2 / NÚMERO 18 / Agosto 2010

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Demon's Souls

Drakensang

Crackdown 2

Naughty Bear

Play English

AVANCES

Castlevania: Lord of Shadows

Final Fantasy XIV

Dead Rising 2

Enslaved



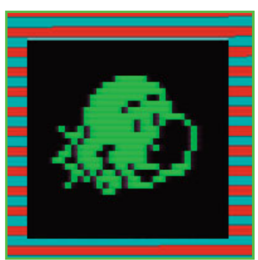
Entrevista al PM de KH: Birth by Sleep

La historia del videojuego (1998)

editorial

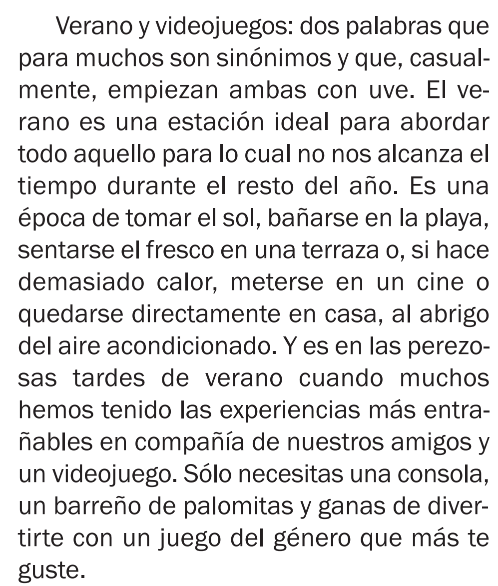
NÚMERO 18 - AGOSTO 2010

Verano y Videojuegos



JOSE M. ARTÉS
REDACTOR





Verano y videojuegos: dos palabras que para muchos son sinónimos y que, casualmente, empiezan ambas con uve. El verano es una estación ideal para abordar todo aquello para lo cual no nos alcanza el tiempo durante el resto del año. Es una época de tomar el sol, bañarse en la playa, sentarse el fresco en una terraza o, si hace demasiado calor, meterse en un cine o quedarse directamente en casa, al abrigo del aire acondicionado. Y es en las perezosas tardes de verano cuando muchos hemos tenido las experiencias más entrañables en compañía de nuestros amigos y un videojuego. Sólo necesitas una consola, un barreño de palomitas y ganas de divertirte con un juego del género que más te guste.

En el número de este mes encontrarás muchas sugerencias para que las tardes “jugonas” del verano sean de las que recuerdes en el futuro. Demon’s Soul te encantará y te frustrará a partes iguales. Si estás solo y tienes poco dinero, nada mejor que hacerte con el Drakensang: The River of Time para encontrar una buena compañía de héroes virtuales. Con Crackdown 2 podrás refrescarte en las alturas de Pacific City, y Singularity te sorprenderá con su originalidad.

Lo dicho, verano y videojuegos. ¿Por qué será que empiezan con uve?



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodríguez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Iván Plá
Rosa Roselló Garrigo
Pedro Sánchez

COLABORAN
Koopa (Game Over)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Anunciado Street Fighter X Tekken y Tekken X Street Fighter

Yoshinori Ono y Katsuhiro Harada, productores de Street Fighter IV y Tekken respectivamente, han anunciado durante la Comic-Con de San Diego Street Fighter X Tekken, desarrollado por Capcom, y Tekken X Street Fighter, desarrollado por Namco.

Durante el anuncio se mostró un primer teaset tráiler de Street Fighter X Tekken con el estilo visual de Street Fighter IV, en el que se mostraba un combate entre Ryu y Kazuya. También se mostró la posibilidad de pedir ayuda a un compañero. En el vídeo Chun-Li entró en lugar de Ryu y Nina en lugar de Kazuya.

Todavía no hay fecha de lanzamiento, pero ambos títulos estarán disponibles para Xbox 360 y PlayStation 3.

Otra novedad, Alice: Madness Returns

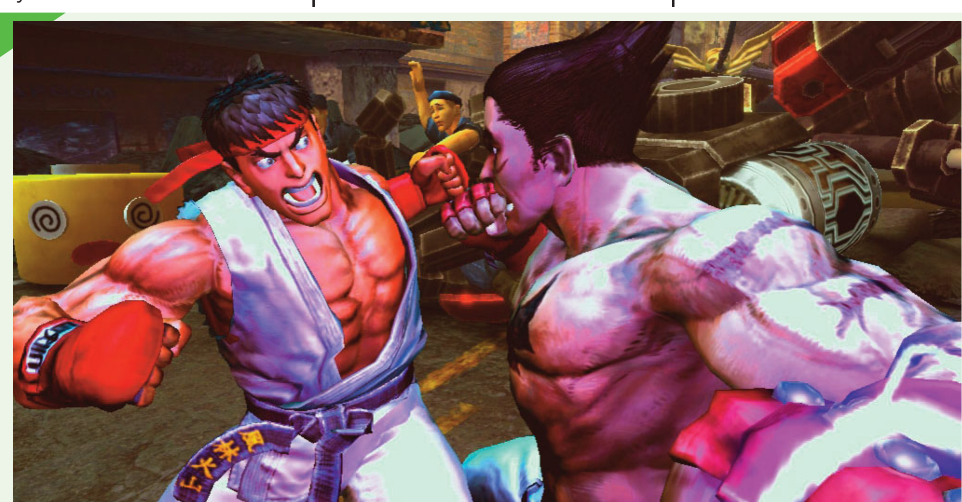
Electronic Arts y el estudio Spicy Horse Games han anunciado el desarrollo de la secuela de American McGee's Alice después de su lanzamiento en el año 2000 para PC. Alice: Madness Returns es el nombre de esta segunda parte que está siendo desarrollada con el estilo que caracterizó a la primera entrega y que estará disponible en 2011 para Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Alice: Madness Returns tiene lugar 10 años después del final de la primera entrega con Alicia intentando recuperarse después de perder a su familia en un trágico incendio.

Confirmado el precio de Kinect y nuevo modelo de Xbox 360

Microsoft ha confirmado el precio oficial de Kinect, su nuevo periférico para Xbox 360. El detector de movimientos, que se venderá junto a Kinect Adventures, tendrá un precio de 149,99€ en territorio Europeo y 129,99 libras en Reino Unido.

Por otro lado, la compañía ha anunciado un nuevo modelo de Xbox 360 con 4GB de memoria flash interna, Wi-Fi N integrado, botones de superficie táctil y acabados en negro mate que estará a la venta el próximo 20 de agosto en España por 199,99€. Además, este nuevo modelo se pondrá a la venta el próximo noviembre en un pack que incluirá Kinect y el juego Kinect Adventures por 299,99€.



Ryu y Kazuya se verán las caras en dos títulos completamente distintos. Por un lado tendremos un juego de lucha 2D con estilo Street Fighter. Por otra, un juego de lucha 3D desarrollado por Namco.



Fecha de lanzamiento de Dead Rising 2: CASE ZERO

Capcom ha confirmado la fecha de salida de Dead Riging 2: CASE ZERO, el cual estará disponible en Xbox Live el próximo 31 de agosto por 400 Microsoft Points. Este DLC sirve de prólogo para presentar al nuevo protagonista, Chuck Green.

Ambientado dos años después del incidente de Willamette, argumento central de la entrega inicial Dead Rising y tres años antes del inicio de la historia relatada en Dead Rising 2, Chuck y su hija, que ha sido infectada por los zombis, se ven atrapados en la ciudad de Still Creek. Chuck tendrá que buscar una vía de escape de la ciudad y localizar las dosis necesarias de Zombrex para evitar que Katey acabe formando parte de las hordas de no muertos.

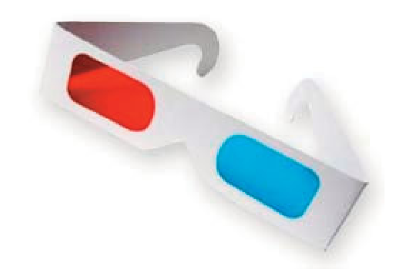
Además, los jugadores podrán conservar las características de su personaje tales como el "Nivel del Jugador" hasta un máximo de cinco, las habilidades conseguidas a través de los "Puntos de Prestigio", las "Cartas Combo" y varios equipamientos alternativos.

"Con Dead Rising 2: CASE ZERO hemos conseguido dos objetivos: ofrecer a los recién llegados una fácil inmersión en el universo Dead Rising, al tiempo que los fans de la saga podrán conocer los acontecimientos que se sucedieron tras la supervivencia de Frank West al estallido zombi en el Centro Comercial de Willamette," ha afirmado Keiji Inafune, Director del Departamento de R&D de Capcom y Productor Ejecutivo de Dead Rising 2. "Hemos conseguido ambos objetivos ambiciosos pero estoy igualmente encantado con el hecho de ofrecer a los jugadores un contenido único y entretenido a un precio tan atractivo."

SONY LIMITARÁ LA RESOLUCIÓN DE LOS JUEGOS 3D A 720P

Simon Benson, gerente senior de desarrollo de Sony, ha declarado durante el evento Develop que todos los juegos de PlayStation 3 que sean lanzados con soporte para las 3D tienen que tener una resolución de 720p. Según Benson, una resolución de 1080p afectaría al rendimiento de los juegos que corran a 60fps, por lo que prefieren mantener la resolución en 720p. Uno de los juegos afectados por esta decisión es Super Sturtdust HD, el cual ha sido reescalado a 2 imágenes a 720p.

Benson asegura que incluso entrenados infografistas serían incapaces de distinguir entre 3D a 720p o a 1080p, y que si ellos no lo son tampoco lo serán los usuarios.



James Bond: Blood Stone

Activision ha hecho oficial el desarrollo James Bond: Blood Stone por parte de Bizarre Creations (Project Gotham Racing, Blur), una nueva aventura de acción en tercera persona del espía más famoso del mundo. Para esta nueva entrega Activision ha contado con la ganadora de un Grammy Joss Stone, autora de la banda sonora y chica Bond de esta entrega.

James Bond: Blood Stone cuenta con las voces de Daniel Craig, Joss Stone y Judi Dench y se basa en una historia original escrita por Bruce Feirstein, el guionista de las últimas películas de la saga. Durante el juego los jugadores recorrerán Atenas, Estambul, Mónaco y Bangkok y podrán acceder al modo multijugador online para 16 jugadores.

El juego está siendo desarrollado por Bizarre Creations para Xbox 360, PlayStation 3, PC y DS.

Sony está trabajando en un nuevo hardware

El presidente de SCE WorlwideStudios, Shuhei Yoshida, ha confirmado al medio Develop que están trabajando en un nuevo hardware y que están siendo ayudados por los estudios internos de Sony Computer Entertainment para evitar errores del pasado.

“Cuando Ken Kutaragi se fue y Kaz Hirai se convirtió en presidente de SCE lo primero que hizo fue dejar en manos de Worldwide Studios el desarrollo de hardware”, comentó Yoshida. “Así que el quería a los desarrolladores en las reuniones desde el principio, y exigió a la gente de SCE hablar con nosotros.”

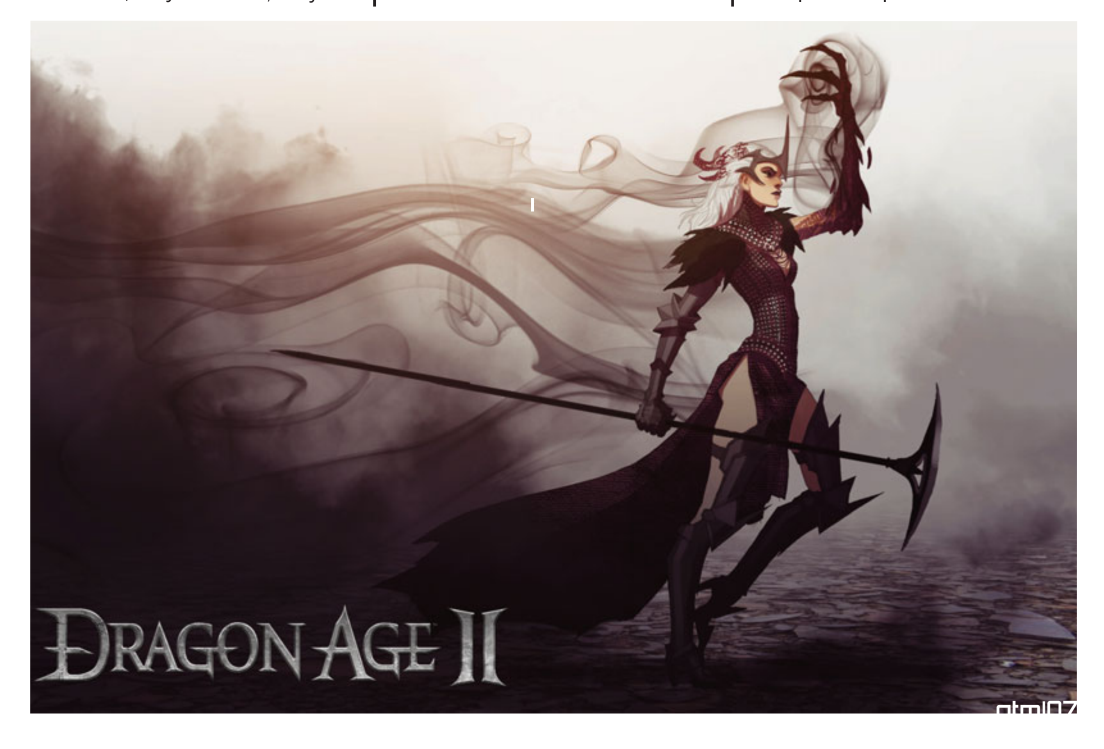
Este nuevo hardware podría ser la tan rumoreada PSP 2, la cual se esperaba que fuera presentada en el pasado E3.

BioWare confirma el desarrollo de Dragon Age II

BioWare ha confirmado hoy que Dragon Age 2 se está desarrollando en este momento en los estudios de BioWare en Edmonton. Esta nueva entrega nos relata la subida al poder de Hawke, un superviviente de Blight y un héroe que va a dar un vuelco al universo de Dragon Age para siempre.

Dragon Age 2 introduce a los jugadores en la piel de Hawke, un refugiado de orígenes humildes que llega a convertirse en el héroe del mundo de Dragon Age. Los jugadores tendrán que volver a poner su moral a prueba, tomando decisiones que cambiarán el curso de los acontecimientos. El resultado de estas acciones escribirá la historia y quizá cambie el mundo para siempre.

El lanzamiento de Dragon Age II en PlayStation 3, Xbox 360 y PC está previsto para marzo.




GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
LA GRAN HISTORIA
DE LOS VIDEOJUEGOS
por entregas
CAPÍTULO 15: 1998

1998: ¿Una Game Boy en color?

Game Boy arrasó a la Game Gear, ante la amenaza de nuevas consolas portátiles Nintendo responde con la Game Boy Color. Por otro lado Zelda Ocarina of Time, Metal Gear Solid, Starcraft, Half Life, ... no hay tiempo para jugar tanto.

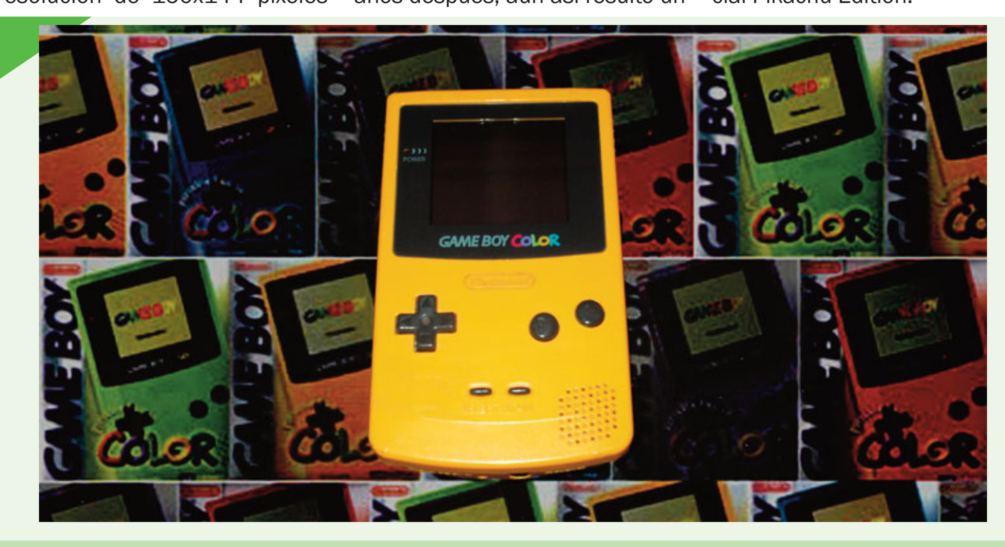
9 años desde el lanzamiento de la Game Boy original y Nintendo se anima a sacar su sucesora. La Game Boy Color se lanza en Japón el 23 de octubre de 1998 con la principal diferencia respecto al modelo anterior de la pantalla a color, pero no es la única, doble velocidad de procesamiento, cuatro veces más memoria y un puerto infrarrojo son otras mejoras que, según se decía por aquel tiempo, daban a la nueva portátil de Nintendo una capacidad similar a la de una NES. Las especificaciones técnicas son las siguientes:

- CPU: Zilogic Z80 8-bit @ 4-8 Mhz
- Memoria RAM: 32 KB
- Pantalla: LCD Sharp en color con resolución de 160x144 pixeles con 32.768 colores, máximo 56 en pantalla
- Sonido: Estéreo FM de 4 canales
- Alimentación: 2 pilas AA con una duración estimada de 10 horas

Superior a la original pero claramente inferior técnicamente a las nuevas consolas portátiles con las que tendría que pelear el mercado. Nintendo una vez más acierta en la clave, que en esta ocasión no es otra que la retrocompatibilidad; Game Boy Color es compatible con el modelo anterior y permite jugar a los cientos de juegos ya existentes en el mercado. Las limitaciones técnicas de la nueva portátil de Nintendo pasaron factura y obligaron a lanzar una nueva consola solo tres años después, aún así resulto un gran éxito recibiendo 230 juegos y vendiendo cerca de 30 millones de unidades.

Este mismo año SNK pone en el mercado la Neo Geo Pocket, que retiraría solo un año después para lanzar la versión color. Con la Game Boy Color en tiendas es imposible competir con una máquina monocromo.

Nintendo sabe que es importante cuidar el catálogo de su nueva consola y en los tres meses de 1998 que está en el mercado lanza juegos como the Legend of Zelda: Link's Awakening DX, Tetris DX, Wario Land II o Pokémon Trading Card Game. Los Pokémon vuelven también a la Game Boy clásica con Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition.



Nintendo acertó una vez más en el diseño de Game Boy Color, pantalla a color, mejores prestaciones técnicas pero sobre todo retrocompatibilidad con el modelo anterior.



Ante la imposibilidad de quedarme con solo uno, en 1998 hay tres juegos del año: Zelda Ocarina of Time, Metal Gear Solid y StarCraft.

Para muchos **The Legend of Zelda** es la mejor saga de la historia de los videojuegos y **Ocarina of Time** el mejor título de la saga. Creado por el maestro Miyamoto, es el primer juego en el que controlamos a un Link en 3D y aunque sigue la linea jugable de la saga es un ejemplo perfecto de un buen salto a la tridimensionalidad y de como se pueden incorporar novedades jugables sin perder los orígenes.

Cuenta en sus créditos con nombres de prestigio como Yusuke Nakano, Koji Kondo o Toru Osawa y a pesar de que fue lanzado en Japón en el mes de noviembre, solo dos meses le bastaron para ser el título más vendido del año con más de 7 millones de copias. Nunca un juego había conseguido poner tan de acuerdo a toda la prensa internacional con máximas notas en la práctica totalidad de revistas especializadas, incluyendo Famitsu, Gamespot e IGN. En muchos medios y foros está considerado el mejor videojuego de la historia.

Juegos como Command and Conquer o Warcraft popularizaron la estrategia en tiempo real pero no fue hasta 1998 que no apareció un título que convenciese totalmente a crítica y público, este no fue otro que el **StarCraft** de Blizzard Entertainment. Desde su lanzamiento en marzo de 1998 ha vendido cerca de 10 millones de copias y aún hoy es uno de los títulos de estrategia más jugados online a la espera del lanzamiento de su secuela: Star Craft 2, Wings of Liberty. La guerra entre las tres razas (Terran, Zerg y Protoss) tuvo una expansión el mismo año de su lanzamiento de título Star Craft: Brood War, que obtuvo también un buen resultado comercial.

Star Craft fue pionero en muchos aspectos, a través de la plataforma Battle.net introdujo el juego online en el mundo de la estrategia y fue uno de los primeros títulos en actualizarse masivamente mediante parches que se podían descargar desde internet.

En 1998 Hideo Kojima era ya uno de los creadores de juegos más prometedores tras lanzar los dos primeros títulos de la saga Metal Gear, pero el que le encumbró a lo más alto fue **Metal Gear Solid**, tercer juego de la saga y primero para Playstation. El juego sigue la linea de los anteriores pero introduce aspectos que han sido los que han convertido la saga Metal Gear en algo más que unos juegos de infiltración, nos referimos a las significativas caracterizaciones de los personajes del juego y el gran énfasis dado a la historia, que fue ampliada con el uso de escenas cortas. Destaca también la Inteligencia Artificial que tienen los enemigos, ya no son meros elementos que repiten una y otra vez el mismo camino y actuación "scriptada", sino que responden de una forma inteligente a nuestros actos y movimientos.

Disputa a Ocarina of Time el título de mejor juego de la historia. Existe una versión para PC y se puede jugar en PS3 desde la Store.

La Saturn de Sega da sus últimos coletazos en Europa y América y resiste como puede en Japón, aún así el año que nos ocupa recibe un buen puñado de títulos, algunos de los cuales hoy son objeto de búsqueda por parte de los coleccionistas. Destacan Panzer Dragoon Saga, Radiant

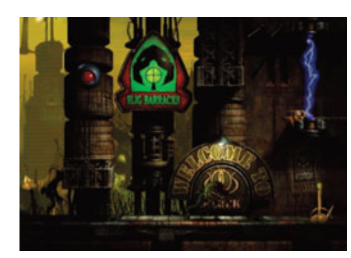


Silvergun, Burning Rangers, The King of Fighters ´97 o Phantasy Star Collection, recopilatorio de los juegos de la saga que apareció en exclusiva para al mercado japonés..

Nintendo apuesta fuerte por su consola de sobremesa y pone a todos los estudios internos y asociados a trabajar sobre la plataforma. Fruto de ello son maravillas como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Banjo-Kazooie de Rare o el espectacular F-Zero X. Otros juegos que conviene recordar de la propia Nintendo son el primer Mario Party (los inicios de Nintendo en el juego familiar) o 1080° Snowboarding.

Pero el problema no está dentro de la gran N, viene de fuera; la agresiva política de Sony con las third parties ha conseguido la práctica totalidad de los juegos de estas en exclusiva y poco a poco se ve como Nintendo perderá esta batalla. Aún así consigue juegos destacables de desarrolladoras independientes como WWF War Zone de Acclaim, Star Wars: Rogue Squadron 3D de LucasArts o Space Station Silicon Valley de Take-Two Interactive Software, Inc.

El listado de juegos para Playstation en el año que nos ocupa es impresionante por calidad y cantidad, juegos de los estudios internos de Sony y de desarrolladoras independientes que ven en la PSX la plataforma ideal por sencillez de programación, capacidad del CD y parque de unidades vendidas. Kojima y Konami lanzan Metal Gear Solid, Capcom el Resident Evil 2 en los mercados americanos y europeo, Namco porta su arcade Tekken 3 con un buen resultado, Naughty Dog crea para SCEE Crash Bandicoot: Warped, Abe vuelve con Oddworld: Abe's Exoddus y Ocean da uno de sus últimos coletazos



con Heart of Darkness. La lista es interminable pero 1998 es sin duda el año en el que se asienta el rol en Playstation. Títulos como Suikoden II, Lunar: Silver Star Story Complete, Xenogears, Parasite Eve o Star Ocean: The Second Story confirman a todos los roleros que se pasaron a Playstation por Final Fantasy VII que esa es su plataforma y lo seguirá siendo en los años venideros con un buen puñado de juegos anuales.





El PC se sigue defendiendo en medio de la batalla de consolas, un buen número de jugadores lo consideran la plataforma ideal y los estudios siguen lanzando buenos juegos para estos jugadores. A pesar de que la



mejor época de la aventura gráfica ya pasó, hay quien insiste en el que la sigamos jugando con títulos de enorme calidad como Grim Fandango de LucasArts o Hollywood Monsters de los españoles Pendulo Studios.

Una pequeña compañía con solo dos años de vida revoluciona el mundo de los shooter en primera persona con una narrativa totalmente novedosa para un FPS, la inclusión de puzles y uno de los personajes más carismáticos de la industria, se trata de Valve con su Half Life.

A la sombra de Half Life aparecen otros first person shooter con mayor o menor repercusión, podemos destacar Unreal de Epic Megagames (primer título en usar el Unreal Engine) o Heretic II de Raven Software Corporation publicado por Activision. Dentro del género de acción podemos considerar también Thief: The Dark Project y Tom Clancy's Rainbow Six, dos título notables que ningún jugador debería dejar pasar.

Los jugadores de rol tampoco se aburrieron en 1998, tras el éxito del primer título, Interplay lanza Fallout 2, repite con la ambientación postapocalíptica y la vista en tercera persona isométrica y para muchos es el mejor



juego de la franquicia. Tras Shattered Steel (1996), un título de acción de escasa repercusión, Bioware decide probar suerte en el mundo del rpg y lo hace creando escuela con Baldur´s Gate, ambientando en un clásico de los juegos de mesa, el universo de fantasía Reinos Olvidados de TSR (basado a su vez en Advanced



Dungeons & Dragons), es doce años después de su lanzamiento la referencia a la hora de hablar del juego de rol occidental. No podemos dejar fuera de este artículo al Might and Magic VI: The Mandate of Heaven, una saga que ha sabido reinventarse a lo largo de los años.

Los juegos deportivos y de conducción en PC cada vez tienen más adeptos, en la primera de las categorías Electronic Arts copa el podio con NHL 99, NBA Live 99, FIFA 99. En el terreno de la conducción hay más competencia



A pocos protagonistas de esta sección les va el título de "El personaje" como a Hideo Kojima. Nació el el 24 de agosto de 1963 en Setagaya, Tokyo aunque a los tres años se fue a vivir a Kobe. Su sueño de niño era convertirse en director de cine, aunque en 1986 una casualidad del destino cambiaría su vida y posiblemente la industria del ocio digital tal y como la conocemos; Konami le ofrece trabajar como diseñador de videojuegos, a falta de una oportunidad en el mundo del cine, Hideo ve en la emergente industria del videojuego una alternativa donde expresar sus inquietudes artísticas y acepta. Cuentan sus compañeros de entonces que resultaba imposible centrar al joven Kojima en un único proyecto ante el aluvión de nuevas ideas y propuestas.

En Penguin Adventure figura como asistente del director y su primer juego es Lost Wald, un título bélico que Konami cancela antes de su lanzamiento. Llega 1987 y su primer juego que llega a las tiendas, no es otro que Metal Gear para MSX2, un juego que sorprende a prensa y público y se convierte en una referencia en todos los mercados en los que MSX tuvo una buena implantación. En otros como el americano la presencia de MSX era testimonial y tuvieron que esperar al remake para NES para poder disfrutar del primer gran éxito del joven Kojima.

En 1998 escribe y dirige Snatcher, una aventura gráfica con temática cyberpunk para MSX2 y NEC PC8801 y empieza a preparar su segundo gran éxito: Metal Gear 2: Solid Snake, con importantes cambios respecto al primero y sentando las bases de la saga en el futuro. No contento con las ventas de Snatcher, en 1990 lo porta a PC y en 1992 lanza Policenauts, logrando con ambos buenos resultados tanto comerciales como de crítica.

En 1998 llegaría Metal Gear Solid para PSX, el primero en usar gráficos 3D y voces de actores reales. La imaginación y capacidad de trabajo de Kojima son imparables y tras otros títulos en 2001 lanza Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty y Zone of the Enders para PS2 y PC; solo un año después pone en el mercado Metal Gear Solid 2: Substance para las mismas plataformas. En exclusiva para PS2 se lanza la secuela de Zone of the Enders (2003) y los dos juegos de Metal Gear Solid 3 con títulos Snake Eater (2004) y Subsistance (2005).

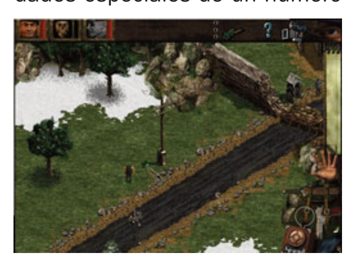
Tras varios Metal Gear para portátiles y otros proyectos "menores", Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots acompaña a Playstation 3 en 2008. Su último título en tiendas es MGS: Peace Walker para PSP y actualmente trabaja en Metal Gear Solid Rising y Castlevania: Lords of Shadows junto a Mercury Steam.

con títulos como Powerslide, Test Drive 5, Need for Speed III: Hot Pursuit, Moto Racer 2 o TOCA: Touring Car.

En el género de la estrategia, 1998 es sin duda el año de Star Craft, un título que sumaría un buen número de jugadores para



la causa y que establecería las bases para los títulos de los años siguientes. No conviene tampoco olvidar los Populous: The Beginning, la interesante mezcla de estrategia y acción de Battlezone o el que probablemente sea el juego español de mayor repercusión en la historia, el Commandos: Behind Enemy Lines de Pyro Studios publicado por Eidos, 20 niveles que varias misiones que debemos superar con las habilidades especiales de un número



variable de comandos, un título en el que la táctica, la observación y la paciencia prevalecen sobre la acción y la habilidad. Todo un reto, incluso para los jugadores más hábiles y experimentados.

TEXTO: J.BARBERÁN

El gamer como camaleón



Charlando por MSN con un colega europeo, integrante de esta benemérita redacción, me comentaba que conocía la existencia de los aranceles proteccionistas de MERCOSUR. No soy un experto en el asunto –para nada, lejos de eso-, pero uno, por sentido común, puede ligar esos keywords con la crisis económica que resuena por este lado del mundo. Y, efectivamente, así es la cosa.

Uno

Enfocado como una barrera de cara a la introducción de la industria del videojuego en Sudamérica, los aranceles proteccionistas son, claramente, restricciones a las importaciones. En consecuencia: retomando un tópico constante de esta columna, puede considerársele como una de las causas, razones, motivos o circunstancias por las cuales los video juegos cuestan más caros por aquí que por allá.

Miles serán, de seguro, los elementos intervinientes en estas decisiones –políticas económicas y de Estado, corporaciones, globalización, etc.-, sin embargo, para no caer en megalomanías mercantiles, vamos a centrarnos en lo que nos compete: la industria videojugabilística latinoamericana, donde, pese a lo adverso, aparecen expresiones que asombran.

Dos

La falta de recursos económicos conlleva a los usuarios a arreglárselas de maneras diversas. Así como ante infortunios, o cual forma modesta, pura y genuina de intercambio de bienes, surgió el trueque; ahora, con la "modernización de la economía" –noción muy sostenida entre comillas; y aquí me gustaría poder recomendar una película: Zeitgeist 2: Addendum (2008)- aparece la figura del trade. Etimológicamente hablando, el trade remite a conceptos comerciales; no obstante, en Latinoamérica, se utiliza bajo una praxis mucho más altruista: intercambio natural de video juegos.

De esta forma, los poseedores de juegos (terminados, obsoletos, vetustos, aburridos, quemados, o whatever) publican en Internet y canjean con sus pares generando una metodología propicia de la supervivencia. Aunque lo malo, siempre lo bueno esconde su dark side, es que el trade hay veces en que contiene devaluaciones implícitas.

Esta manifestación de consumo, sobre todo en lo referido a la Sony PlayStation 3, donde los juegos son caros e impirateables –me pongo un paso al costado, por



ahora, en la entelequia “piratería”-, emerge como resultado de un poder financiero debilitado: el bolsillo del gamer.

De esta forma, los poseedores de juegos (terminados, obsoletos, vetustos, aburridos, quemados, o whatever) publican en Internet y canjean con sus pares generando una metodología propicia de la supervivencia.

Aunque lo malo, siempre lo bueno esconde su dark side, es que el trade hay veces en que contiene devaluaciones implícitas (por ejemplo, 2 juegos viejos x 1 nuevo; 1 viejo + diferencia en dinero x 1 nuevo; etcétera). Es decir, se mantiene una coherencia de mercadeo y desaparece, inevitablemente, el fetichismo puro por los objetos. Si hay trade, no hay coleccionables. Se esfuman los objetos perpetuos y diacrónicos que acompañan a lo largo de la vida. Desaparece, en parte, la coyuntura de la sociedad objetual. Es la realidad que nos toca. Se perdió, por involución o evolución, el fetiche. Se devaluó, de forma parcial, el gamerismo. Ganó, también, en otro margen. Como resultado final, los artículos difíciles dejan de serlo ya que entran, otra vez, en circulación. De esta manera, retorna de lo reprimido un axioma del mundillo de la literatura, donde un juego guardado en una repisa bastardea más al juego que al gamer que lo tradea. Es claro: éstos existen para jugarlos. Emerge la re-circulación de valores muertos en estanterías. Vuelve el díptico “jugador + cartucho”. El reflujo da vida. Sino sería todo (sólo) plástico muerto. Para algo sirve la malaria...

Tres

No es de vida o muerte. Tampoco es la quintaesencia. Ser un gamer en Latinoamérica tiene sus, ya vistos, embrollos (y no sigo refiriéndome a la economía global porque parezco un llorón territorial). Esto nos toco y con orgullo lo mostramos. Aunque, eso sí, los brazos no los bajamos jamás. Señores: ¡por precios más baratos en nuestro continente! Gente de la industria, users y curiosos, los escucho atentamente...

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)



Hablamos con:
Sergio Reyes

El calor del verano hace aún más larga la espera de uno de los títulos más esperados para la consola portátil de Sony: Kingdom Hearts Birth by Sleep. Ya casi podemos tocarlo, y en Games Tribune nos hemos puesto en contacto con quien más sabe de este juego en España: Sergio Reyes, product manager en Koch Media. Sergio nos cuenta que nos espera este mes de septiembre.

GTM - ¿Qué aporta este nuevo Kingdom Hearts que no tengan ya los demás?

Poder conocer el comienzo de la historia que Kingdom Hearts ha planteado en anteriores entregas. Las entregas numerarias han contado muy bien la historia de Sora, Riku, Kairi, la organización XIII; las entregas paralelas han podido cerrar cuestiones e indagar más sobre Roxas o Naminé. Pero ¿y antes? Eso es lo que los jugadores están a punto de descubrir el 10 de septiembre.

GTM - BBS se trata a modo de precuela pero, a su vez, abre la posibilidad de seguir contando acontecimientos del pasado de la saga, la siguiente entrega numerada irá en relación a la guerra de llaves espada o creará una nueva etapa?

No se sabe, no hay información oficial al respecto del futuro de Kingdom Hearts 3, las retrospectivas son necesarias en la medida que la historia es rica en matices, personajes, simbología y universo, creo que éste es uno de esos casos. KH Birth by sleep seguirá levantando curiosidad por conocer todo lo relacionado con las llaves espadas.

GTM - Tres personajes: Ven, Terra y Aqua, en lugar de ir los tres juntos a la batalla, la historia se divide en las tres visiones que tienen de la misma, pudiendo el jugador decidir con quién empezar ¿Hasta qué punto esta manera de narrar ha sido decisión y no producida por las limitaciones de la consola al no poder, quizás, mover a tres cuerpos a la vez?

Noto que al menos has jugado al juego, Ventus (o Ven, como se presenta a sus amigos en el juego), Terra y Aqua sufren lo inde-

"Tanto si has disfrutado de las anteriores entregas, como si no, Kingdom Hearts Birth by Sleep te hará vivir la historia con la intensidad de un niño"





cible dentro de las relaciones que nos presenta esta nueva entrega. La historia es presentada de manera individual en la soledad del alma de sus tres protagonistas pero a su vez intenta demostrar que la amistad es el sentimiento más importante del mundo, anhelando a las personas que no tienes a tu lado una vez que las circunstancias han separado sus caminos. Esto nos hace poder entrar en el alma de cada uno de ellos y vivir tres historias completamente diferentes incluso una vez las vemos desde los ojos del resto. Si no recuerdo mal Roxas ya tuvo una participación en solitario en PS2 y puedo asegurar que los gráficos no dejarán indiferente a nadie.

GTM - En relación a la pregunta anterior ¿Con qué orden recomiendas empezar el juego? ¿Resultará interesante e imprescindible recorrerse el juego tres veces?

Buena pregunta, puedo decir con quién lo empecé yo: con Ventus. Pero no voy a limitar la experiencia de cada uno de los jugadores que quieran descubrir por si mismo las 3 historias diferentes. Y sí, es imprescindible jugar las 3 historias si realmente se quiere conocer la verdad.

GTM - Los KH suelen encerrar un vídeo secreto al final de cada título, se dice que en este caso sucederá lo mismo pero ¿Nos adelantará algo de KH3 o RE:CODED o será otra cosa?

No puedo desvelaros nada, pero ya sabemos que existe youtube y que seguramente se publique su contenido de la versión PAL. Os animo a que evitéis verlo y que lo consideréis como un tesoro a descubrir por pasarse la historia. Eso sí, diré que a medida que se aumente la dificultad en el incicio, el desbloquearlo será más sencillo.

GTM - ¿Cómo funcionará el sistema de subida de niveles en el juego? ¿Estará más próximo a lo visto en KH 2 o aL título de Nintendo DS?

Funcionará como una mezcla de ambos, habrá una subida de nivel propiamente dicha y se jugará con un sistema de



slots o huecos de habilidades físicas, magias u objetos. A medida que subas nivel podrás ganar nuevos huecos o nuevas habilidades. Además existen golpes especiales, status especiales y armas con sus propias características que afectarán al status del personaje.

GTM - Tres amigos enfrentados a un problema que pone a prueba su amistad ¿hasta qué punto podría funcionar Kingdom Hearts sin ese punto de partida? ¿Es tan importante esa narración triangular?

El triángulo es la forma perfecta y en KH esa forma perfecta se ve corrupta y atacada por la oscuridad, pero no hay oscuridad sin luz ni luz sin oscuridad. Ya se verá si esto será así en futuras entregas pero desde luego hasta el momento ha funcionado fantásticamente.

GTM - Los combates en Kingdom Hearts son entre un buen montón de enemigos y un control preciso de la cámara es fundamental ¿cómo habéis solucionado la carencia de un segundo stick? ¿Os ha sido más sencillo trabajar a este respecto con DS o con BBS?

La cámara tiene un sencillo y fácil manejo gracias a los gatillos superiores, que podrán rotar, fijar o cambiar de enemigo de una manera rápida y sin problemas.

GTM - Mickey tiene el papel de personaje comodín, con un poder desmesurado y que siempre aparece para apostillar alguna situación ¿Cuál es su papel en este título? ¿Se explicará su posesión de una llave espada?

Mickey sufre sus propios problemas en este título, recordemos que es una precuela, pero también se apoya y ayuda a los personajes como ya se ha visto en otras entregas. Él es el que cierra la puerta de la oscuridad con lo que tiene que tener un papel fundamental al ser un héroe, ¿no?

GTM - Se ha hablado de contenido descargable para el título ¿puede darnos alguna pista de por dónde irán los tiros?

Hasta el momento no ha habido ninguna información que sea oficial por parte de Square, esperaremos a próximos anuncios.

GTM - ¿Se ha barajado la posibilidad de la inclusión de un coop en el modo de aventura principal?

La verdad que el modo multijugador de este Kingdom Hearts es bastante completo, tanto que seguramente no haga echar de menos un cooperativo en el modo historia. Las posibilidades

con las carreras montados en las llaves espadas y los paneles al estilo Mario Party van a hacer pasar unos momentos muy divertidos en compañía una vez hayas acabado el juego.

GTM - ¿Cabe la posibilidad de la desaparición de los mundos Disney en la saga y la inclusión de otros universos?

Hasta el momento el acuerdo es con Disney y la idea de inicio era la colaboración en la creación de este universo tan rico como es Kingdom Hearts, solo los creadores tendrán en la cabeza hacia donde llevarán la franquicia en años venideros y, a buen seguro, seremos nosotros los que podamos disfrutar de ella en toda su intensidad.



“Con 358/2 la historia pertenecía a una parte muy especial de la trama. En esta última entrega los mundos de Disney y las princesas elegidas tienen un por qué.”

GTM - ¿No creéis que se ha dejado un poco de lado el tema de los personajes de Disney? ¿Volverán en esta entrega con fuerza?

No creo, Goofy y Donald, incluso las increíbles ardillas Chip y Chop han sido los fieles compañeros de Sora y otros personajes de las películas introducidas en cada una de las entregas han estado a la altura de las circunstancias, mi favorito desde luego fue el “genio”. Con 358/2 la historia pertenecía a una parte muy especial de la trama. En esta última entrega los mundos de Disney y las princesas elegidas tienen un por qué, así como los protagonistas y antagonistas, desde luego para mí una vez más han conseguido hacerme rememorar esos momentos tan increíbles de la infancia con Disney.

GTM - Playstation 2, Nintendo DS, móviles, PSP, ¿no teméis que el jugador de KH se pierda con tanto cambio de plataforma?

Creo que el amante de la franquicia, el que ha sabido disfrutar de ella de verdad no tiene esos temores. Es cierto que se puede jugar una de las partes como un juego, pero las referencias y la intrahistoria es muy potente con lo que recomendaré hacer una revisión a la franquicia antes de jugar a este nuevo Kingdom Hearts.

15- Para acabar, ¿puedes darme un buen titular para hacer más amena la espera?

Tanto si has disfrutado de las anteriores entregas, como si no, Kingdom Hearts Birth by Sleep te hará vivir la historia con la intensidad de un niño.



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

toda la acción que necesitas...



...la encontrarás en

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

Castlevania L.O.S.

Vampiros con sabor a occidente

La relación entre Kojima y España cobra forma, una que todos reconocemos. El equipo de Mercury Steam toma un poco de todo lo que nos gusta para traducir el espíritu de la saga vampírica a la lengua de Kratos y Drake. No es mal comienzo

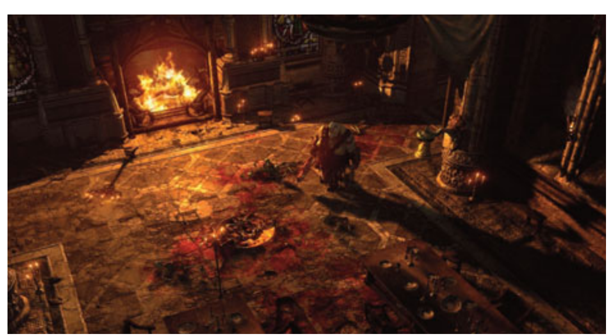


Una de las sagas más queridas por todos los jugones es Castlevania, una colección de títulos que han variado en numerosas ocasiones su planteamiento para adaptarse a las exigencias de cada generación. La experiencia Metroid-Vania funcionó y ha seguido en nuestros días a golpe de Nintendo DS; no tanto el salto a las tres dimensiones, lo que hace que muchos vean con escepticismo este nuevo intento. Pero en Konami no son tontos y se las han ideado para cubrir este Lord of Shadow con valores suficientes para resultar atractivo.

Tristeza gótica

La muerte y la resurrección, una vez más, como telón de fondo. Un ser querido, la mujer de Gabriel, ha muerto y los Señores de la Oscuridad, por otra parte, impiden el paso de los finados al Nirvana. Todo cambia con el descubrimiento de un artefacto que, en principio, puede ser capaz de devolverle la vida a la esposa de Gabriel.

Con estas premisas nos lanzamos a la suicida misión de buscar el cacharro resurrector y, de paso, patear tantos culos del mal como no sea posible



El combate busca más la experiencia contra enemigos cualificados que contra un montón de morralla machacabotones

Giro hacia occidente

Dave Cox nunca lo ha ocultado, definiendo el título que produce como una apuesta alejada de todo lo japonés y mucho más cercana a los gustos que tenemos por acá, lo que se traduce en los dos personajes ya citados: Kratos y Nathan Drake como evidentes pilares de inspiración y, a partir de ahí, volverse diferente.

Al presenciar los combates uno comienza a notar las matizaciones del título. Las hordas de bichos que se suceden para frenar nuestro avance de otros juegos, se reducen en Lord of Shadow, buscando más ese toque tan habitual de los 2D de siempre donde nos tenemos que conocer el ataque del rival para poder esquivarlo sin problemas, buscando la experiencia del aprendizaje y esa sonrisita que se nos queda al librarnos de unos cuantos seguidos porque sabemos ya cómo atacan, un aspecto que me ha acabado recordando más al genial Bayonetta que a cualquier God of War. Los tiempos han cambiado y el juego se ha abastecido de los siempre satisfactorios combos con lo que, al poder realizar nosotros respuestas más complejas, los enemigos tampoco se limitarán a lanzarnos un hueso de su cuerpo y seguir hacia adelante.

El combate lucha por resultar

La ambientación y la acertada mezcla de elementos de hack and slash, aventura y plataformeo es lo mejor del juego. Un nuevo comienzo para una longeva saga que busca calar en los recién llegados y definir un nuevo camino para Castlevania

ser una experiencia exigente y satisfactoria, a este respecto se ha introducido el componente mágico que te hincha si consigues combinar tus golpes de la manera adecuada con las correspondientes contras y defensas.

Luces y sombras son los mejores aliados de Castlevania para producir una ambientación impecable

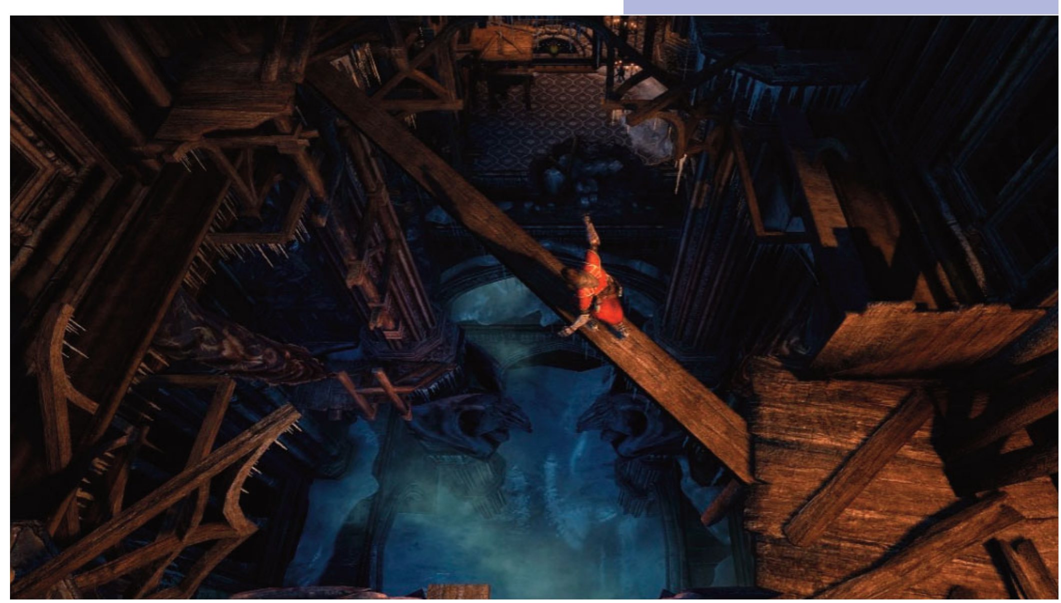
En la Gamelab comprobamos que este Lords of Shadow tiene una segunda columna vertebral alejada de unos combates muy medidos: la exploración y los brincos por escenarios ingeniados por arquitectos con muy mala idea donde se brindan excesivas confesiones al jugador con saltos con ayudas y una mortalidad con muy pocos castigos, que más bien parecen incluidos por obligación o como intermedio entre situaciones en pos de añadir una mayor variedad de situaciones. Mucho mejor el esfuerzo destinado a la exploración, no tanto porque ofrezca nada espectacular sino por la buena manera de mostrar una estética oscura empapada de una tétrica luz con mucha personalidad que le sienta genial al nombre Castlevania.

El empleo de la escala es fantástico. Tomando elementos cinematográficos ya vistos en los trabajos de Naughty Dog oy Santa Monica, se nos presenta a un personaje pequeño, solo y sin esperanza contra un mal que le supera. El juego, por lo tanto, cuenta con un diseño acertado de escenarios y de personaje principal, sin embargo, los monstruos que tenemos que tumbar

Un largo camino para una saga mítica

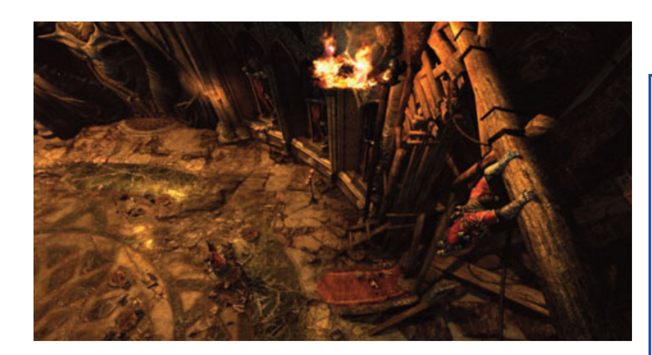
Desde 1986, no hay plataforma que no haya contado con algún Castlevania ni web o publicación que no haya dedicado algún que otro espacio a hablar de las virtudes de Rondo of Blood o Symphony of the Night; pero este Lords of Shadow poco o nada tiene que ver con cualquier etapa anterior. 2010 será el año en el que Castlevania murió para los fans de siempre y cautivó a los neofitos o que sedujo a todos, iniciando una nueva etapa y la llegada (esta vez sí) de los caza vampiros que cambian estaca por látigo a las tres dimensiones. De nuevo, el debate de si un título ha de mantener su pureza entrega tras entrega que puedes discutir en gamestribune.com

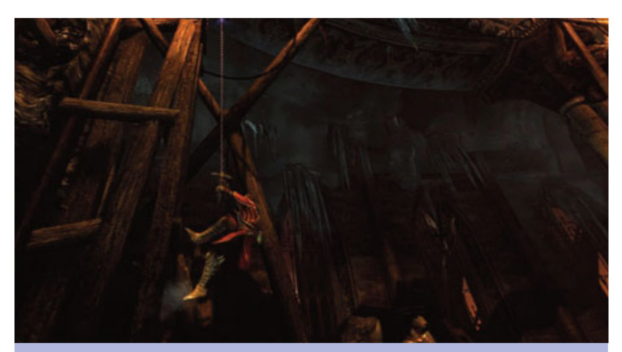
El reto del título es encontrar una personalidad propia entre todos sus referentes











En otoño de este mismo año, la oscuridad de Castlevania nos azotará tanto en XBOX 360 como en Playstation 3

pecan de sosos, aprovechando sin querer aportar nada a los clichés que todos conocemos, hombres lobos, arpías... se presentan ante nosotros como meros rivales que sucumbirán ante el poder de nuestra cruz-látigo-cadena. Lo mismo le sucede a muchos de los elementos del juego, como la forma de regenerar la vida, el planteamiento de las situaciones o muchos de los golpes que ejecutamos.

Una sabia mezcla de muchos elementos que a todos nos han hecho disfrutar combinada con una ambientación y una trama muy atractiva a priori. Un nuevo intento de salto a las 3D más preparado para contentar a un usuario que jamás ha tocado un Castlevania que a alguien que haya seguido la saga desde siempre, algo comprensible viendo la situación que atraviesa Konami y que augura un juego divertido y un nuevo punto de arranque para la longeva saga. Quedan dudas con respecto a las posibilidades del combate o si le habrán dejado a Kojima meter a un Draculabot bípedo, pero apunta maneras.

Valoración:

Por encima de todo, será divertido, ya que la combinación parece bien medida y avalada por la promesa de generar situaciones variadas. La saga Castlevania se olvida del pasado y aterriza en el 2010 con una propuesta fácil de asimilar, en partidas más prolongadas descubriremos cómo trata los rings donde combatimos, si los diseños consiguen sorprendernos y si el combate consigue lo que pretende: desesperarnos y hacernos pensar en él cuando apaguemos la consola.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ





Dead Rising 2

Locurón zombie en Las Vegas

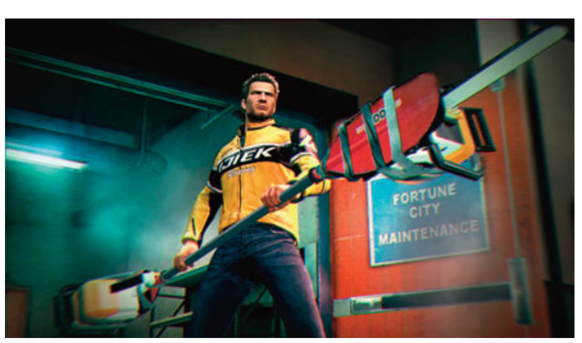
Una ola de zombies ha asolado Fortune City. Tú te encuentras encerrado en un casino con miles de ellos, teniendo a tu disposición todo lo que se te ocurra para acabar con ellos. ¿Te atreves a machacar unos cuantos cráneos?



Han pasado ya cuatro años desde que Capcom nos sorprendiera con un juego que encandiló a muchos de nosotros. Ese juego era Dead Rising, una orgía zombie en un centro comercial, en el que debíamos de sobrevivir durante 72 horas mientras íbamos dejando detrás de nosotros un amplio reguero de muertes. Ahora, nos volvemos a enfrentar a esta epidemia no-muerta, pero en Fortune City, la ciudad de los casinos, el vicio y la acción.

Nueva ciudad y nueva historia

La historia esta vez nos pone en el papel de Chuck Greene, un antiguo campeón de motocross enganchado al reality show Terror is Reality, en el que los participantes deberán terminar con más zombies que sus rivales para así poder ganar grandes sumas de dinero y poder optar a volver otra semana a por premios mayores. Así que Chuck decide participar, pero no por la fama ni por el lujo, sino para poder costear Zombrex, un antídoto zombie, a su hija Katey, quien fue mordida por un muerto viviente en el pasado. No se sabe a ciencia cierta si realmente funciona la medicina, pero no le queda otra posibilidad.



La combinación de distintas armas hace que las posibilidades sean casi infinitas a la hora de matar zombies.

Un juego más occidental

Mientras que la primera parte fue desarrollada por Capcom en Japón, esta secuela ha sido encargada al estudio canadiense Blue Castle Games, responsables de varios juegos de béisbol, como la saga The Bigs. Aun así, sigue estando producido por Keiji Inafune, reponsable de la saga Mega Man y Onimusha.

Pero este cambio tan radical entre un estudio nipón y uno occidental no hará que se produzcan grandes diferencias entre la primera y la segunda parte. El juego sigue el mismo esquema que el original: 72 horas encerrados en el casino, con posibilidad de ayudar a supervivientes, al tiempo que nos enfrentamos a psicópatas y eliminamos a todo lo que se nos ponga por delante. De esta forma, podríamos decir que Dead Rising 2 es un Dead Rising 1 potenciado con varias novedades y mejoras en el sistema de juego.

Mejoras sobre todo en el plano de las armas, donde el juego ha sufrido una revolución. Ahora ya no nos limitamos a recoger todo lo que veamos por nuestro camino con el fin de usarlo como arma, sino que podremos combinar objetos entre sí, consiguiendo de este modo un arma nueva y más poderosa. Así, un

La ambientación cambia completamente, pasando de un centro comercial a un casino, pero el objetivo sigue siendo el mismo. Sobrevive 72 horas quitándote de en medio a todo aquel que se te cruce, al tiempo que consigues la medicina de tu hija.

remo, un par de motosierras y cinta aislante se convierten en tu nuevo arma para golpear y cortar zombies, o unos guantes de boxeo y unos cuchillos te permitirán dar tus mejores golpes para acabar con un KO con los molestos muertos vivientes.

Juego, dinero, lujo y acción descerebrada es lo que nos espera en nuestra nueva aventura.

Otra de las grandes novedades es la inclusión de un modo cooperativo en esta secuela. Podremos elaborar estrategias con un amigo utilizando los elementos del escenario, como un extintor de incendios, acabando de esta manera con la ola zombie que nos acosa. Mientras uno les distrae y les acribilla a balazos, el otro jugador puede disparar a un tanque de gas colocado estratégicamente, dando muerte en masa a todos los zombies que hacían peligrar la vida de nuestro protagonistas. Sin duda será una de las partes más divertidas del juego, porque si masacrar miles de zombies era divertido, hacerlo en compañía lo será aún más.

Dead Rising 2: Case 0

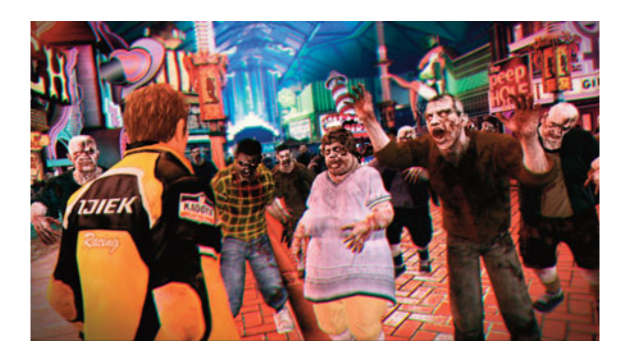
El juego nos llegará el día 1 de octubre tanto a PlayStation3 y Xbox 360, como a PC, estrenándose la saga de esta manera en la consola de Sony y los ordenadores, ya que, recordemos, la primera parte salió exclusivamente en Xbox 360 (aunque con un port a Wii). Aunque los poseedores de la consola de Microsoft podrán ir abriendo boca con Dead Rising 2: Case Zero, un prólogo que saldrá en exclusiva en Xbox Live Arcade el día 31 de agosto. A un

Una parada para lidiar con los psicópatas

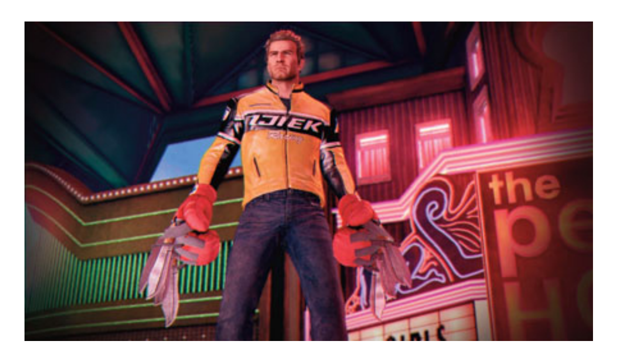
En la primera parte, aparte de con zombies, también nos encontrábamos con algunos psicópatas sueltos por el centro comercial, que funcionaban a modo de jefes finales. En esta segunda parte, como no podía faltar, también nos les encontraremos, y nos intentarán hacer la vida imposible, de forma que no consigamos nuestro objetivo. En nuestra mano (o nuestras armas) está el acabar con ellos para poder seguir avanzando en la historia y el casino. Un chef, una antigua cantante y un sheriff son algunos de ellos, pero aún quedan muchos más. ¿Te atreverás a enfrentarte a ellos o saldrás corriendo en dirección a las hordas no-muertas?

La Ciudad de la Fortuna está infestada de zombies, y alguien tiene que limpiarla. ¿Serás tú?











El juego llegará el día 1 de octubre tanto a PlayStation 3 y Xbox 360 como a PC

precio de 400 MS Points (5€ al cambio), encarnaremos a Chuck, el mismo protagonista del juego que nos ocupa, pero tres años antes de la historia de Dead Rising 2. Se encuentra con su hija en Still Creek, donde deberá encontrar una vía de escape y dosis de Zombrex, para intentar paliar la infección de la niña. Nos servirá para poder ir probando lo que nos encontraremos en el juego final, como la posibilidad de combinar armas con cinta adhesiva, y todos los puntos y el nivel que consigamos en Case Zero, podremos importarlo en Dead Rising 2. Además, este juego descargable servirá de nexo de unión entre la historia del juego original y de la secuela, ya que nos explicarán qué pasó con Frank West tras su supervivencia en el Centro Comercial de Willamette.

Sin duda nos encontramos con uno de esos juegos que ofrecen diversión instantánea, en el que jugando simplemente cinco minutos podemos disfrutar machacando algunos zombies. Nos espera un juego más bestia y con más acción.

Valoración:

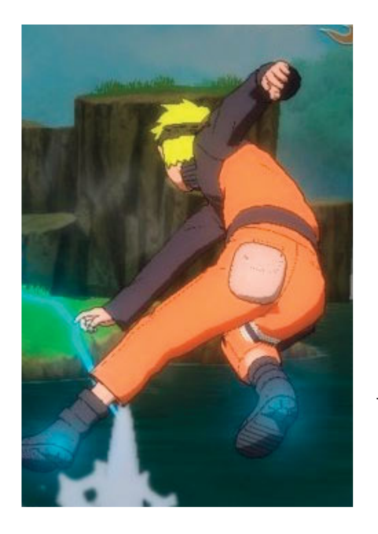
Soy uno de esos jugadores que considera a la primera parte de culto, ya que fue uno de los primeros juegos de esta generación que tuve, y nunca me cansaba con las infinitas posibilidades a la hora de matar zombies. Con que esta secuela sea la mitad de buena que el original, nos encontraremos antes uno de los mejores juegos del año en su género.

TEXTO: TOPOFARMER

Naruto Ulti. Ninja Storm 2

La delgada línea entre videojuego y anime

La primera parte fue todo un deleite para el seguidor de Naruto aunque con grandes carencias; pero tanto el modo historia sin rematar como los combates sin soporte online no consiguieron ocultar el buen trabajo de Cyber Connect 2



Sin entrar a hablar del bajón argumental que está sufriendo Naruto de un tiempo a esta parte, con insípidos combates a lo Dragon Ball donde todo son transformaciones sosas y ataques con bolas de luz gigantes, la verdad es que Cyber Connect 2, a diferencia de las entregas producidas para PSP, ha conseguido acertar con la receta para que uno se sienta dentro de una batalla entre ninjas, es cierto que aún le queda mucho camino por recorrer y algún día me gustaría poder realizar auténticas emboscadas ninja, pero al ver los vídeos y probar el título, uno no puede hacer otra cosa que quitarse el sombrero.

Cell Shading

El Cell Shading se ha descubierto como el perfecto complemento para portar un anime a las videoconsolas. Lo que en un principio parece obvio ha llegado alcanzar cotas de calidad inigualables en lo que a fidelidad con el original se refiere. Studio Ghibli y Level-5 nos han sorprendido con el anuncio del fantástico Ni No Kuni para PS3 y Cyber Connect hacen lo propio con su Naruto. Conociendo el potencial del motor y el estilo desarrollado en la



Preparaos para batallas repletas de soberbias escenas cinemáticas y quick time events para moverse en ellas. Puro fan - service

primera entrega, se ha realizado una labor tremendamente continuista y acertada para esta segunda parte pero llevándola a un nuevo nivel que se adivina en las cámaras y en la profundidas que se quiere aportar a cada golpe, jutsu y escena del título. La fluidez es asombrosa, los movimientos de los dedos, caras, gestos y piernas al desplazarse por el escenario hacen que uno esté viendo un capítulo de la serie, cuando estos están bien animados ¿por qué demonios no harán la serie con cell shading?

Sabiendo lo bien que lo hacen, era obvio que esas maravillosas batallas dramáticas del primero fueran llevadas a otro nivel, construyendo combates repletos de secuencias sorprendentes, diálogos y situaciones sacados de la trama original de la serie que nos harán experimentar lo conocido como “acción cinemática” donde se fusionan situaciones especiales de lucha, momentos de quick time events y vídeos de muy acertada factura. En el E3 se hamostrado la batalla contra Sasori y sus millones de marionetas, Kakashi y su colección infinita de Jutsus, la espectacular persecución de Deidara y la desesperada lucha de Jiraiya contra Pain, tras la que la trama de Naruto se perdió. No sólo sorprenden por su

En Septiembre, llega un título que cuida tanto al personaje que nos trae como en su día lo hizo la saga Tenkaichi. Un porrón de personajes, multitud de secuencias extraídas del anime y todos los jutsus que habéis visto en Shippuden.

grandilocuencia técnica, sino por el cariño hacia el fan que busca revivir de una manera sorprendente lo vivido en la lucha contra Akatsuki.

Un nuevo modo historia

Este interés por recrear el universo del hijo del cuarto se traslada a la aventura de un jugador con un exquisito trabajo al conjugar paisajes en dos dimensiones con el movimiento de nuestros personajes en tres dimensiones. Toques de exploración, conversación, una menor presencia de luchas y una promesa de los desarrolladores de hacernos disfrutar de verdad de este modo, tan necesario en una serie con tanto que contar, con tantos años de historia antes del mismo nacimiento de Naruto. Para completar el pulido de defectos de la primera entrega, se ha aumentado la plantilla de personajes hasta alcanzar una cifra que ronda los cuarenta, aunque, personalmente, opino que un título de luchase sujeta en un buen equilibrado de los personajes y no tanto en un puñado de luchadores que hacen todos lo mismo. Teniendo en cuenta que la base jugable de este Ultimate Ninja Storm es similar a la de PSP, es de esperar que el balanceo de personajes sea similar. Éste apartado es el que más dudas me presenta, sobretodo a la hora de valorar este juego como una buena o mala experiencia online, como una chuchería o como un título que nos haga disfrutar de lo lindo soltando Rasengans.

A diferencia de la primera entrega, este Ultimate Ninja Storm saldrá también para la consola de Microsoft

No hay barreras entre manga y videojuego

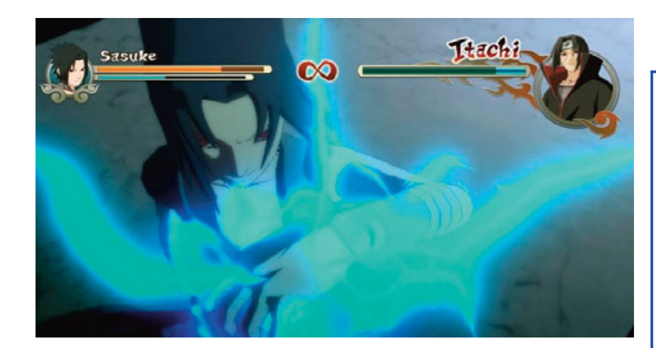
Como ya publicamos *en nuestro blog mediante un artículo*, cabe destacar el mejor uso que, día tras día, se consigue con el Cell Shading. Ahora, hasta el Estudio Ghibli se ha animado a producir una pieza directamente para las consolas. La grandeza de los videojuegos es que permite al usuario perderse, investigar y explorar, sin tener que estar tan cerrado a un mismo arco narrativo como le sucede a un cómic ¿Será este el comienzo del paso de los mangakas al mundo de los videojuegos, con títulos originales para el mundillo y, sobretodo, de calidad? Este Naruto demuestra, al menos, que se puede transmitir la misma fuerza en una PS3 que en una serie al uso

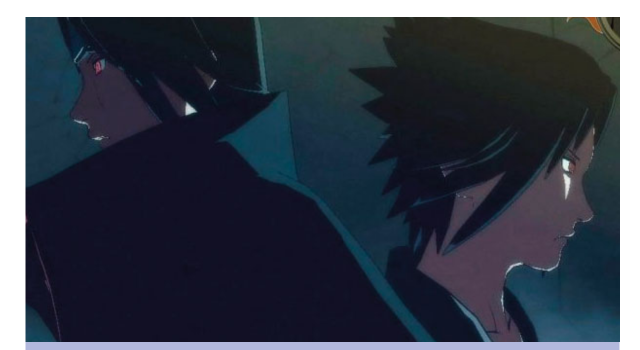
Se ha conseguido recrear la espectacularidad visual de los enfrentamientos del anime











Uno de los mayores alicientes del juego es poder revivir uno de los mejores combates de la serie: la batalla entre los dos Uchiha

Aporreando botones

Virtuosismo visual, fluidez, momentos muy divertidos pero una continuación de la base jugable es lo que se ha visto en lo mostrado. El sistema de contras y esquivas le hace muy bien, así como el empleo del chakra, la manera de movernos por el escenario y el uso de ítems para enriquecer un juego que busca más un disfrute inmediato del usuario que una conquista absoluta de su personaje; pero sin duda, esto es lo que se pretende desde un principio ya que el público al que va dirigido exige que el título se adapte de manera automática a sus gustos, algo que en los enfrentamientos Online puede traducirse en una excesiva aleatoriedad en los resultados de los combates, lo que puede dejar el título sin rivales de verdad ya que se volverán corriendo a retomar a su Ryu o su Akuma; pero hablar de esto ya es precipitado, ya que hace falta que se desvelen las virtudes de su juego en red, así como las de su modo historia y del perfeccionamiento del sistema jugable.

Valoración:

Si te gustan los títulos de lucha y las aventuras de Naruto, la serie Ninja Storm no te defraudará, te dará buenos momentos de diversión y momentos espectaculares con una recreación muy fiel a la serie. Falta saber cómo Cyber Connect ha decidido expandir su trabajo con esta segunda entrega para que esos momentos duren más que un suspiro. Lo sabremos en Septiembre; hasta entonces, estad bien atentos a gamestribune.

TEXTO: ADRÍAN SUÁREZ

Blue Dragon:
Awakened Shadow

Una nueva entrega de Blue Dragon se prepara para aterrizar en nuestras DS. Pasará a formar parte del saturado catálogo de RPGs de la portátil.

Han pasado ya casi tres años desde que Microsoft Games lanzara el primer Blue Dragon en su Xbox 360 con la esperanza de mejorar las ventas en el mercado nipón.

Para ello no escatimaron medios, contando con Hironobu Sakaguchi, creador de Final Fantasy y cofundador de Square. También contrataron a Akira Toriyama para el diseño de los personajes, conocido entre otras cosas por crear Dragon Ball y trazar los personajes de Dragon Quest y Chrono Trigger.

Hoy hablaremos de la se-





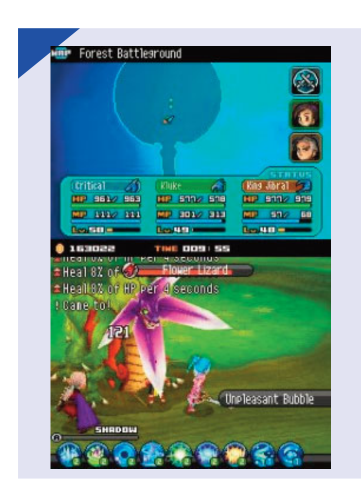


gunda entrega de esta saga en la portátil de Nintendo, la tercera en total: “Blue Dragon: Awakened Shadow”

La historia sigue dos años después de la primera entrega, uno después de la segunda.
En esta ocasión, no controlaremos a Shu o sus amigos, aunque aparecerán y tendrán un importante papel en la trama. Estaremos en la piel de un personaje con sexo, nombre y aspecto personalizables.

Empezaremos en un laboratorio subterráneo. Veremos como un enemigo con aspecto similar a Nene, el “malo” del primer juego, despierta. Después tendremos que manejarlo hasta su destino, en una especie de tutorial que nos introducirá en los controles.
A continuación nuestro protagonista será el que despierte y emerja del laboratorio, llegando a la ciudad donde se desarrollará la mayor parte de la historia: Neo Jibral.

Allí conocerá a Shu y a algunos de sus amigos, que se sorprenderán, pues es el único que todavía tiene su “shadow” o sombra, un ser que permite al jugador lanzar ataques muy poderosos.
Gracias a ella podrá salvar a un ciudadano de unos extraños





El juego presenta unos gráficos 3D muy detallados con una estética manga con el sello de Akira Toriyama



monstruos que están apareciendo y se embarcará, junto con Shu y los demás, en una trepidante aventura para "recuperar las sombras perdidas y restablecer el equilibrio en el mundo".

Para ello tendremos una gran cantidad de armas y armaduras que podremos equipar a placer en todos nuestros aliados y nosotros mismos.

Y cada cambio en el equipo estará acompañado por la modificación del aspecto del personaje, que además, como ya hemos comentado al principio, será personalizable en un editor heredado de Dragon Quest (juego, por otra parte, con muchos paralelismos con éste) simple pero que permite dar nuestro toque personal al protagonista.

También se podrá, a diferencia de otras entregas, cambiar las sombras (cada una con distintas características) a todos, y también las habilidades que podremos hacer con ellas.

Por su parte, el sistema de combate ha cambiado notablemente. Deja un poco atrás los toques de RPG Táctico y pasa a ser un Action-RPG con todas las de la ley. Es decir, controlaremos en tiempo real a nuestro personaje y lanzaremos los ataques con ayuda de los botones o la pantalla táctil, a elegir. Los demás aliados serán controlados por la consola.

La acción, pues, se pro-

Volveremos a ver a todos los personajes ya conocidos de los anteriores juegos

duce en la pantalla inferior, quedando la superior para información sobre los personajes, esto nos parece algo incómodo.
Otra pega es la cámara, con posiciones fijas que se cambian con los gatillos L y R de manera manual. En luchas difíciles quizás llegue a molestar un poco.

En general, el sistema parece divertido y con variedad de enemigos, pero habrá que probarlo con mayor profundidad cuando salga en Europa.

También hay que destacar la posibilidad de jugar online con otros amigos, algo que seguro ampliará la vida útil del videojuego si está bien llevado.

El aspecto gráfico, por otra parte, es bastante bueno. Entornos 3D bonitos y detallados acompañan una estética manga de los personajes, similar a Dragon Quest y con peinados con toques *dragonboleros*.
Esto no es de extrañar, sabiendo quien está detrás de estos diseños.

Además, las cinemáticas que guiarán la historia son también muy buenas, aunque quizás no serán del agrado de aquellos que prefieren la acción rápida sin muchas interrupciones.
También nos ha gustado el detalle del cambio de aspecto con el equipamiento, algo muy acertado.

La BSO, guiada por Nobuo Uematsu, compositor habitual de Final Fantasy, es bastante buena aunque muy parecida a la de anteriores entregas de Blue Dragon. Melodías sosegadas en la ciudad y sus edificios son sustituidas por otras más rápidas y fuertes en situaciones de tensión.

En definitiva, buenas vibraciones para este videojuego, por otra parte de un género que no falta, precisamente, en la consola, pero con valores añadidos que probablemente harán que sea uno a tener en cuenta.
La salida en Europa se espera para este verano.



La variedad de enemigos será otro punto a favor del videojuego

Valoración:

Un buen RPG con divertidos combates y unos buenos gráficos y sonido para acompañarlo.
Sin embargo, es una apuesta similar a otros muchos juegos que ya existen en la consola y tiene un control algo tosco.

OCTAVIO MORANTE



DJ Hero 2

Vuelve la fiesta al salón de tu casa

El próximo octubre regresará DJ Hero 2 con nuevas mezclas, nuevos artistas y la posibilidad de utilizar dos mesas de mezclas y un micrófono para ofrecer una experiencia más completa.

El género musical se ha convertido en uno de los más populares entre los jugadores pero también en uno de los más saturados debido al lanzamiento continuo de nuevas entregas de series numeradas o dedicadas a grupos concretos. Es difícil ver el lanzamiento de alguna novedad dentro del género, a no ser que se utilice un estilo musical diferente, como hicieron Activision y FreeStyleGames con DJ Hero. Su apuesta por el hip-hop, clásicos de la música pop/rock y, por supuesto, el dance, abrieron las puertas a nuevos fans de la saga y aunque sus ventas han sido lentas, ha superado el millón y medio de copias vendidas, nada mal para un producto que comenzó con un PVP elevado (109,90€).

Para esta nueva entrega FreeStyleGames apuesta por el juego social gracias a la posibilidad de utilizar dos mesas de mezclas y un micrófono que permitirá a los jugadores cantar las mezclas incluidas, de esta forma aumenta a tres el número de jugadores en la misma pantalla.

Otro de los objetivos de la desarrolladora es potenciar aquellos elementos de la jugabilidad que más gustaron a los jugadores y crear nuevos modos multijugador, adaptados a la inclusión de una segunda mesa de mezclas y el micrófono. Entre ellos encontramos una batalla de DJ's con mezclas creadas específicamente para este modo y el Modo Fiesta, ideal para que los jugadores se unan con el micrófono.

El Modo Imperio será similar al típico Modo Carrera, empezaremos tocando en pequeños locales a la vez que nuestra fama aumenta, pasando de ser un aficionado a toda una estrella.



Los usuarios también podrán mostrar su lado creativo gracias al scratching, crossfading y sampling.

Entre los personajes jugables destaca Deadmau5, una de las revelaciones del momento que ha creado varias mezclas para el juego y que además podremos utilizar para tocarlas. Otros artistas colaboradores son Daft Punk, David Guetta y DJ Shadow, el cual ya fue personaje jugable de la primera entrega.

DJ Hero 2 se pondrá a la venta el próximo octubre y en varios packs. El "Party Bundle" incluirá dos mesas de mezclas, un micrófono y el juego. Los que ya dispongan de mesa de mezclas podrán hacerse con una nueva o adquirir sólamente el software.

Se añaden nuevos modos multijugador, como las batallas de DJ's con temas exclusivos

El plantel de personajes contará con nuevas incorporaciones, como Deadmau 5, y viejos conocidos como DJ Shadow

Valoración:

El primer DJ Hero contó con la mejor banda sonora del pasado, y esta segunda parte va por el mismo camino si echamos un ojo a la lista de artistas colaboradores: Tiësto, Stevie Wonder, Metallica, Gorillaz, Lady Gaga, 50Cent, Dr. Dre... Un total de 108 artistas y más de 80 mezclas.

Los nuevos modos de juego apuestan por un juego más social que su antecesor con la inclusión del micrófono y una segunda mesa de mezclas.

DJ Hero 2 saldrá a la venta el próximo octubre para Xbox 360, PlayStation 3 y Wii.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Kane & Lynch 2: Dog Days

Vuelve la pareja de asesinos

La primera parte de Kane & Lynch paso sin pena ni gloria entre el público y no fue muy bien acogido entre la crítica. El anuncio de una secuela cogio por sorpresa a todos e IO Interactive quiere demostrar que esta saga tiene potencial.

Lo primero que llama la atención es el aspecto visual. IO Interactive quiere que el jugador se sienta parte del juego, para lo que ha utilizado un tipo de cámara al que no estamos acostumbrados en los videojuegos, una cámara de tipo documental. Como resultado ofrece una imagen que parece filmada con cámara al hombro, con todo lo que conlleva: malos enfoques, borrones, interferencias producidas por las explosiones... A esto hay que sumarle la agitación de la cámara cuando esprintamos, como si de una persecución se tratase.

Presenta unos gráficos más cuidados que la primera entrega, pese los inconvenientes provocados por la cámara. El modelado de los personajes está mucho más trabajado, superando con creces los vistos en Dead Men, algo no muy difícil, así como el nivel de detalle de los escenarios, muy cuidados y con un gran número de elementos.

El sistema de control también ha sufrido un lavado de cara. IO Interactive ha eliminado el sistema de coberturas automático de la primera entrega, evitando así que nuestro personaje se cubra a su antojo y en cualquier lugar. Ha optado por el mismo sistema que utiliza la saga Gears of War. Pulsando el botón A o X dependiendo de la versión nos parapetaremos tras una cobertura.

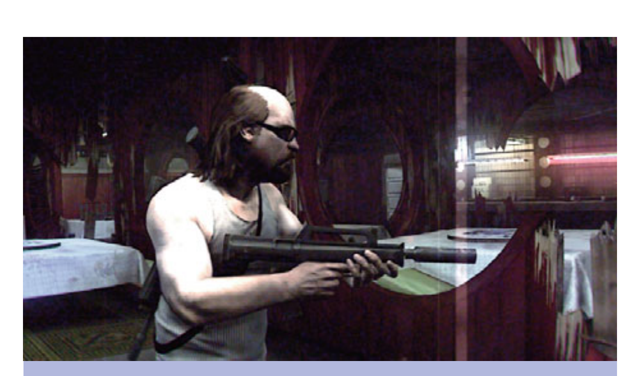
Multijugador competitivo

El apartado multijugador se ha visto potenciado con nuevos modos de juego. El modo Alianza Frágil continúa presente sin ninguna novedad, deberemos robar el dinero escoltado por la policía pudiendo eliminar a nuestros compañeros, de esta forma nos quedaremos con su parte del dinero. Al eliminar a un compañero

el juego nos marcará como traidores y el resto de ladrones podrán aniquilarnos, en este caso volveremos a la partida en el bando de la policía para evitar el robo.
En Poli Infiltrado uno de los ladrones será en realidad un policía que deberá evitar el robo. Ninguno de los ladrones sabe quien es el policía ya que no estará marcado. El infiltrado deberá aprovechar bien sus oportunidades para ir eliminando uno a uno a los ladrones. El jugador que mate al policía será recompensado. En Policías y Ladrones el objetivo se limita al acabar con el otro bando.

Además de estos modos competitivos se ha incluido un cooperativo online. En la demo no estaba disponible, si lo estará en el juego final.

Poli Infiltrado y Policías y Ladrones se suman a Alianza Frágil en los modos multijugador



El apartado gráfico está mucho más cuidado que en la primera entrega, al igual que el nuevo sistema de coberturas

Valoración:

IO Interactive sorprendió con el anuncio de esta secuela, demostrando su confianza en esta saga. Pese al mal recibimiento de la primera entrega han apostado por solucionar los errores y darle un nuevo enfoque, como la cámara, que ofrece un resultado interesante.

Los modos online competitivos están ben enfocados y hacen que quieras volver a jugar otra partida para vengarte de tus rivales.Aunque en la demo no estaba presente el cooperativo online el juego completo si lo incluirá, un modo que se ha convertido casi en oblogatorio para este tipo de juegos.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Two Worlds II

Fantasía medieval a tu medida

A pesar del relativo fracaso de la primera entrega, Reality Pump se atreve con una secuela llena de novedades que pretende llenar el hueco que ha dejado Bethesda tras su genial Oblivion

Two Worlds fue uno de esos títulos que ponen de acuerdo tanto a prensa especializada como a público: un juego mediocre, siendo generosos. Numerosos bugs, un apartado gráfico que dejaba mucho que desear y una pésima adaptación de un interfaz pensado para el ratón al pad frustraron cualquier esperanza de éxito. Sobretodo si tenemos en cuenta que pocos meses antes había salido a la venta un tal Oblivion.

La decisión de desarrollar una secuela y no un título nuevo es toda una declaración de intencio-



Los paisajes de Antaloor, el mundo de Two Worlds II, presentan un nivel de detalle excelente e invitan a perderse en ellos

nes: significa que Reality Pump confía tanto en la calidad del juego como para superar el obvio escepticismo que desprende. Motivos tiene para convertirse, sino en Must-Have, al menos en un buen juego dentro del género.

En esta ocasión el título se ha planteado desde el principio como un lanzamiento multiplataforma. De este modo se ha podido optimizar el motor gráfico propio GRACE, dando lugar a un apartado técnico a la altura de lo esperable y que tan sólo flojea un poco en las animaciones de los personajes. Además, se ha pulido la interfaz para que, esta vez sí, resulte cómodo en consola.

Personalización

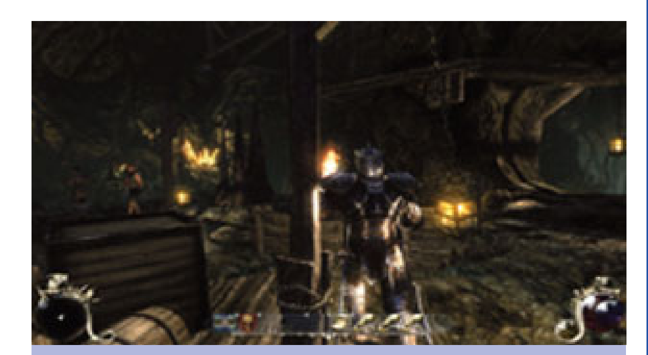
De un tiempo a esta parte es muy común que, en los juegos occidentales, se nos permita definir el aspecto físico de nuestro protagonista. Two Worlds II nos lleva un poco más allá y nos da libertad para crear y tunear nuestro propio equipamiento, armas, objetos e incluso los hechizos mediante distintas cartas que iremos obteniendo a lo largo de la aventura.

Esta posibilidad seguro que alargará aún más la duración de un juego que ya ofrece cerca de 200 horas de duración. Mediante largas y variadas misiones nos irán narrando una historia que nos prometen llena de giros argumentales, aunque no sería el primer RPG que promete una épica historia y que acaba siendo un épico refrito infumable (sí, FF XIII, te estoy mirando a ti) .

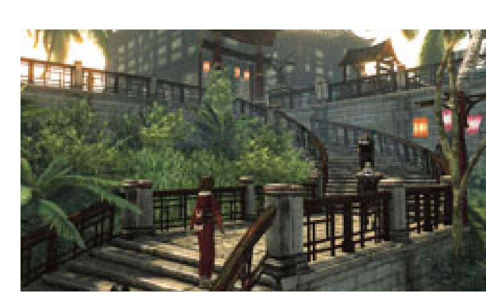
Multijugador

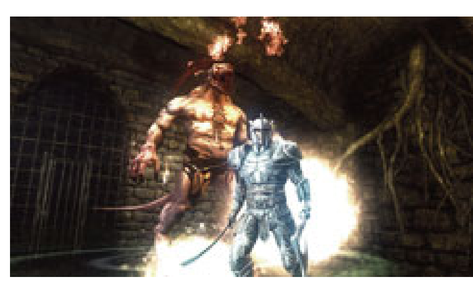
Lo más destacable de este modo es que no trata de jugar al mismo modo historia pero con un par de personajes más; se ha desarrollado un mapa y misiones alternativas específicamente pensadas para un modo cooperativo de hasta ocho personas.

La polémica viene dada por la decisión de no poder emplear el mismo personaje del modo historia, sino que se nos obliga a crear otro avatar, algo que echará atrás a más de uno.



Mención a los efectos físicos de la luz dinámicos y su reflexión variable según la naturaleza del material que iluminen





Valoración:

Tras una época donde todos los RPGs occidentales se contextualizaban en un universo de espada y brujería, la "moda" ahora es llevarnos a universos post-apocalipticos.

Aunque seguro que no es lo que tenían en mente cuando comenzó el desarrollo, en este momento el retorno de Two Worlds II al medievo llamará la atención de los más nostálgicos. Puede que no innove, pero es que tampoco lo pretende. En unos meses veremos si cumple las expectativas y tenemos un bonito sucesor para Oblivion y Dragon's Age.

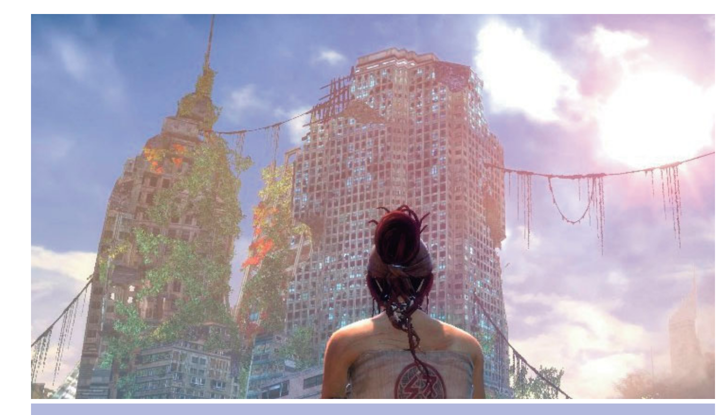
TEXTO: AGONZ

Enslaved: O. to the West

La bella, la bestia y el apocalipsis

Ninka Theory fusionan una serie de elementos para producir un videojuego que luce, por lo menos, muy interesante: el apocalipsis verde, el futuro soltitario, los llamativos colores propios de un cuento y las situaciones entre puzzle y acción

Alex Garland en el guión, readaptando el clásico chino "Viaje al Oeste" (No, yo tampoco lo he leído pero el interés por querer contar una historia siempre es atractivo) es un buen punto de partida para poner a Monkey y a Trip, la bestia y la bella respectivamente, a solucionar las situaciones más variopintas que bien parecen puzzles situacionales. Sus armas son la sabiduria de ella y lo bestiarraco que es el señor mono. Plataformas, acción y puzzles en un futuro dominado por la naturaleza pero con las máquinas liderando desde las som-



Danos un rascacielos a medio derruir, cúbrelo con un poco de selva y pon a un cyborg protegiendo el lugar. Ya te has ganado el interés de todos

bras. Si habéis visto los vídeos del E3, podéis leer pintado en una pared “Still Alive”, pero no, Glados está a otra cosa.

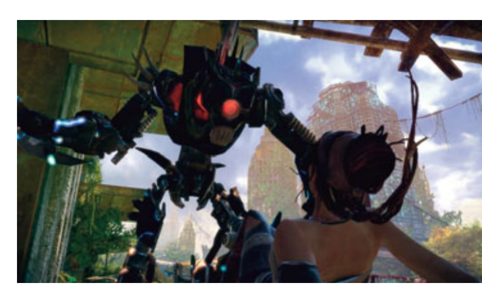
El mono y la domadora

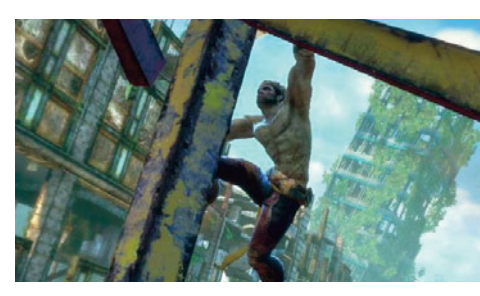
Las situaciones a solucionar suelen ser iniciadas por la chica. Ambos están unidos por un ingenio con forma de diadema que les obliga a colaborar; muero yo, mueres tú. Ella emplea cacharros molones tales como un insecto que se cuela sin ser detectado para estudiar el lugar y plantear el nuevo desafío. Monkey ha de hacer acopio de valor y saltar de rama en rama, de cornisa en cornisa con una soltura que ha de ser pulida ya que, aunque parece efectiva, a veces resulta un poco brusca. Introducido en el meollo del peligro; digamos por ejemplo unos francotiradores con ganas de hacer diana, ha de ayudar a Trip a avanzar entre el fuego enemigo para luego caminar un poco más, resolver otra encrucijada y pasar al combate.

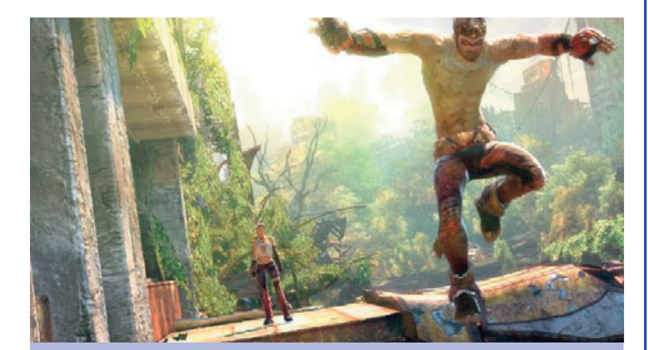
La triada del poder

Los de Ninja Theory son unos pillines con cabeza que saben como hacernos felices a todos. Los combates no son lo fundamental del título pero tienen pintaza. Monkey va armado con el palo de Son Goku para repartir estopa de manera espectacular, con un refinamiento brutal gracias a unas cámaras que saben como buscar y encontrar la explosión y la cara de satisfacción destructora. Las plataformas están ahí, con esa combinación de pausa, las menos y frenetismo loco las más; y todo parte de una situación concreta a solventarr, partiendo de ese recorrido visual inicial de los buenos Prince of Persia.

En un título de estas características la variedad de situaciones es fundamental y el título, por fortuna, lo sabe y parece sólido al respecto. Al contar con tantas posibilidades en su concepto, se permite aportar soluciones nuevas y combinarlas con otras ya vista para, como dije al principio, forjar un conjunto muy interesante. Para octubre.







Chica delicada pero lista busca guardaespaldas para viaje de placer. No os preocupéis, dicen que la historia mejora y mejora

Valoración:

No os quiero engañar, a mí me tiene ganado. Puede que al final sea un pestiño corto, aburrido y repetitivo, pero lo dudo, apunta maneras. Está cargado de tópicos por todas partes, pero al apoyarse en una adaptación de un libro tan recurrente puede permitírselos. Plantea algunas situaciones conocidas, pero como lo mezcla tan bien todo, casi no se nota. El único problema lo encuentro en las secuencias entre animaciones y en alguna cámara tonta que no tiene el día; pero hay mucha fe.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Final Fantasy XIV

De Vana'diel a Eorzea

Tras el éxito discreto de FFXI, Square-Enix vuelve a probar suerte en el terreno de los MMO. Con todo el bagaje y la experiencia acumulados de su predecesor, FFXIV entra en el mercado dispuesto a empujar fuerte. ¿Conseguirá abrirse paso?

FFXI fue lanzado en Japón allá por el 2002 para PS2, y meses después apareció la versión para compatibles. La llegada a Europa se demoró dos años más, hasta el 2004. Este fue el principal problema: Por culpa de los retrasos, FFXI salió al mercado anticuado.

Pagando la novatada.

En cierto modo todos los problemas que el XI presentaba, tales como una excesiva dificultad y monotonía en los niveles bajos, convirtiéndolo en un MMO bastante elitista y poco aconsejable para iniciarse, pues bien, todo ello era más o menos perdonable al ser el primer escarceo de S-E en el género de los MMO. Es harto y conocido la gran complejidad que entraña montar un sistema de servidores sólido para este tipo de juegos, y es muy probable que gran parte del esfuerzo de la desarrolladora recayese sobre, precisamente, las infraestructuras online. Por eso decimos que es "perdonable" cierta carencia de cuidado en las áreas de diseño de juego.

Una y no más Santo Tomás

Pero ya no se pueden permitir el lujo de descuidar esos detalles: Con una propaganda mucho mayor que el XI y unas expectativas muy altas, FF XIV no puede permitirse defraudar. Con el renombre y la envergadura del proyecto será (junto con The Old Republic, de Bioware-EA) el primer MMO que tenga la atención mediática necesaria como para convertirse en un WoW-Killer potencial. Seguro que en Square-Enix no son ajenos a este hecho y han decidido poner toda la carne en el asador.

Apartado Técnico y Sistema.

El planteamiento de FFXIV es bastante conservador: Los jugadores se dividen en clases, que a

su vez son muy similares a las ya vistas en otros MMO orientales. El crafting promete ser menos frustrante que el del XI (aunque ya veremos) y quizás la mayor innovación se centra en el sistema de combate, presentando unos menús dinámicos con un diseño bastante ágil y que apenas ocupan espacio en la pantalla. Técnicamente el juego también promete, pero con reservas. Gráficamente quizás esté lastrado en PC por la versión de PS3, pero todo parece indicar que será un apartado vistoso y óptimo en recursos, de notable. Musicalmente es el maestro Uematsu el encargado de poner voz al mundo, del cual podemos esperar grandes piezas, ójala que con personalidad propia.



Con una propaganda muy superior a la del FFXI y una expectativas muy altas, FFXIV no puede permitirse defraudar.

Se ha confirmado el uso del motor Crystal Tools tanto en PC como en PS3.

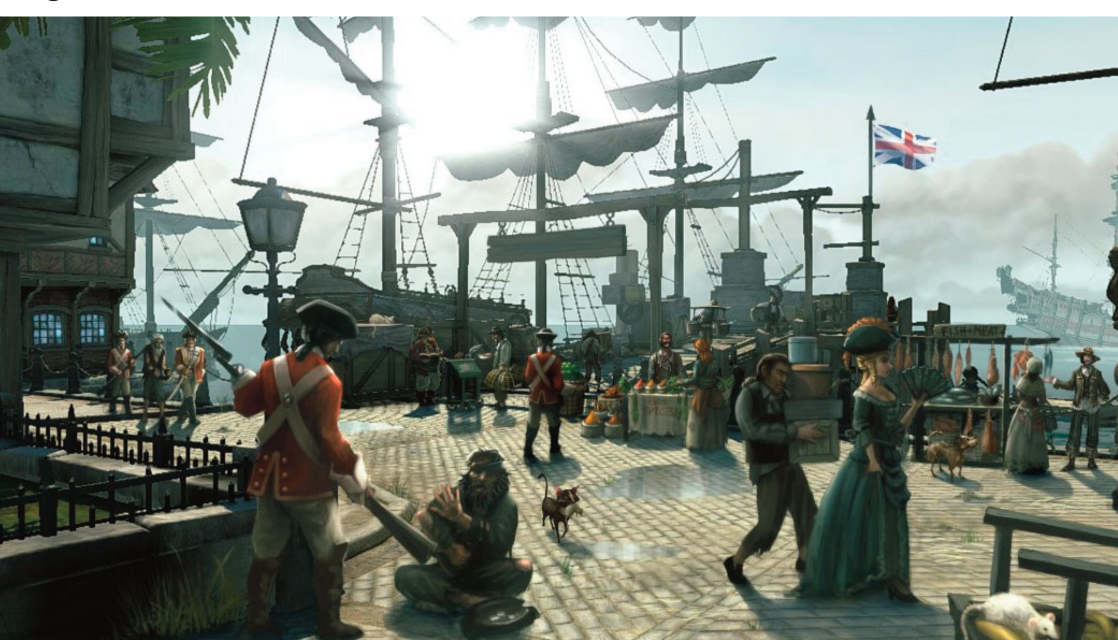
Valoración:

No cabe duda de que FFXIV es una de las grandes apuestas de Square-Enix para este año. Esperemos que el equipo haya sabido mirar hacia atrás y hacia la competencia, para ir puliendo esos pequeños errores conceptuales que lastraban la experiencia de su antecesor, el XI. Si la autocrítica ha sido positiva, teniendo en cuenta los enormes valores de producción con los que cuenta, no podemos esperar si no un autentico bombazo. Si no se da una revisión tan profunda de dichos errores solo estaremos hablando de “un MMO más”. De Square-Enix depende, de momento los indicios invitan al optimismo.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

Piratas del Caribe: AOTD

¿Temes a la muerte?



Aprovechando el oro maldito, las batallas entre galeones, los puertos llenos de hombres sin moral y los litros de ron, Propaganda Games nos permite elegir entre el bien y el mal y vivir una aventura pirata en la piel del joven Sterling

Lejos queda ya la atracción en la que se basó Disney para producir su solvente trilogía pirata. Aunque nos encontraremos con algunos personajes de los filmes, eso queda ya atrás. Somos John Sterling, nuestro barco ha naufragado y sucumbimos al abrazo de la abuela Muerte. Es ese momento cuando hemos de tomar nuestra primera elección: ¿Nos volvemos un ser sobrenatural o no? La primera opción nos hará ser "temidos", la segunda, "legendario". Así comienza una aventura libre con toques de rol donde cada decisión importa ¿lo de siempre? puede ser, pero, por fortuna, con matices. Podemos ser malos con fondo bueno y viceversa. Algo que se agradece.

Un mar para navegar

Nuestro barco está siempre abierto a nuevos reclutas, sus habilidades influirán en el desarrollo del navío y en sus stats. Batallaremos contra otros galeones y podremos asaltarlos o acabar con ellos, la decisión nos hará perder o ganar hombre y obtener distintas cantidades de oro. A bordo de nuestro barco, llegaremos a los puertos donde atracaremos y en las que, en función de si somos buenos o malos, se abrirán nuevas posibilidades de diálogo y distintas misiones ¿solucionar una situación a espadazos o con una charla? El humor de la saga estará muy presente en el título, pero también la acción. Espada y pistola con ataques que piden recarga, así como habilidades con el mismo sistema.

Una ambientación para soñar

Estamos discutiendo en nuestro blog, www.gamestribune.com, la importancia del uso, con calidad, de ambientaciones que poco se han usado en videojuegos. La pirata, junto con la samurai y la

western de RDR, resulta enormemente atractiva y las imágenes y vídeos del juego hacen hincapié en el trabajo que se está haciendo en construir un mundo tan mágico como creíble, tanto, que el título no podrá ser disfrutado de manera absoluta si no se juega dos veces; una siendo temido y otro legendario, permitiendo a la desarrolladora profundizar en distintas partes de la trama a su ritmo. Para potenciar la idea de mundo vivo, se está cuidando que las situaciones no caigan en la repetición y que las decisiones que tomemos sean determinantes.

Falta saber más de su desarrollo y de sus posibilidades, pero lo que se sabe por ahora resulta prometedor. Para Octubre de 2010

Explora los océanos, batalla como un monstruo temido y seduce como un ser legendario



Ojo, la cabeza pensante detrás del proyecto es Dan Tudge y su estudio ha trabajado con Bioware. Su obsesión es que el juego tenga calidad.

Valoración:

El juego me tiene totalmente fascinado, ya no tanto por la toma de decisiones o el combate como por poder vivir una aventura de piratas con cierta libertad de movimientos. Hace falta saber más para catalogar el título pero os pido que no lequitéis el ojo de encima.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Majin & The Forsaken K...

Aventura con tintes de cuento fantástico

Los cuentos adultos están de moda, en especial los que plantean una relación entre una criatura fantástica y un humano relativamente corriente, forjando las bases de la trama y una jugabilidad a caballo entre el puzzle y la acción a dos

Hay dos pesonas maravillosas en Japón cuya sombra favorece a los que se arriman a ella, una es Hayao Miyazaki y otra es Fumito Ueda. La infuencia de ambos, junta, plasmada en un videojuego, se convierte en un relato con la naturaleza y la fantasia como protagonistas, con una relación entre bichejo sobrenatural y chaval como eje de la acción; aunque aquí parece que la criatura fantástica se quiere zampar al chaval. Lo que me parece genial.

De qué va

Un joven con la habilidad de



Tepeu empleará el sigilo, diversos ítems y el propio escenario para abatir a los enemigos; a los que pueda, más bien, para los otros tenemos a Teotl

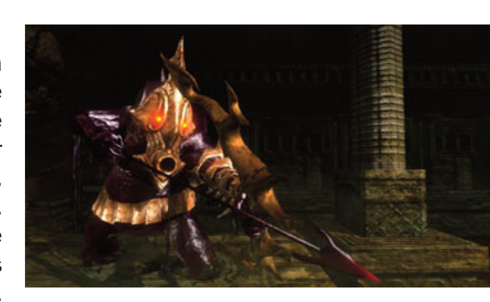
hablar con los animales llega a unas tierras malditas y olvidadas dominadas por un poder oscuro. Tepeu, el chico, libera a Teotl, un ogro encerrado en una celda que se encuentra en dicho lugar; y así se conocen , siendo el equilibrio entre los dos la clave para deshacer todos los puzles y situaciones del título. Los recuerdos, la recuperación de lo perdido, una tierra extraña y la curiosa pareja son el motor de una historia que tendrá unas treinta horas de duración

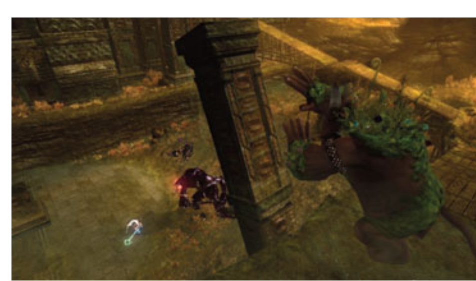
A los mandos

Se insiste en que la magia de la aventura se encontrará en la trama a desentrañar, en algo que no hemos podido ver ya que se está guardando con celo a la prensa; lo que sí, es la combinación de las habilidades plataformeras, los ataques sencillos y las órdenes del niño con la bestialidad del ogro y su disposición a obedecer nuestros "espera, corre, párate, machaca..." lo que convierte a este Majin en un juego donde el escenario se convierte en el puzle a resolver.

El muchacho actúa desde el sigilo, sirviéndose tanto de su arma como de distintos objetos para abatir a los sombrios enemigos, dándose apoyo con Teotl. "Gira esa palanca para que les caiga una piedra a éstos mientras yo agarro tal ítem". En ese sentido , el juego muestra su peor cara en las animaciones, pelín robóticas , en especial en lo que a saltos y ataques se refiere, además del diseño del personaje principal y de los escenarios ruines, carentes de una magia que sí se le ha dado al ogro; además, las dinámicas saben a "ya jugado" y el interfaz para ejecutar nuestras órdenes resulta un tanto pobre.

Lejos de la interesante puesta escena y lo chulo que es el monstruo, lo que acabará demostrando si el juego es bueno o malo es si los desarrolladores han sido capaces de combinar con la variedad suficiente aventuras, puzle, acción, plataformas (quizás la parte menos trabajada) y sigilo.







El juego mezcla muchísimas cosas pero se posiciona dentro del género de la aventura con una fuerte presencia de puzles situacionales

Valoración:

La propuesta es, sin lugar a dudas, atractiva, pero lo mostrado deja más dudas que buen sabor de boca. Enslaved o The Last Guardian, con una propuesta a priori similar, dan una sensación, con lo poco (poquísimo en el caso del de Fumito) de título que se cree más a sí mismo. Le queda mucho camino por delante aunque está anunciado para este mismo año. Hay apartados que es necesario pulir y perfeccionar, lo que determinará si el juego pasa de ser interesante a bueno. Lo seguiremos de cerca.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Ni no Kuni

Bienvenido al otro mundo, Óliver

Ghibli y Level 5 se dan la mano y de su colaboración nace algo bello. Ni no Kuni es un JRPG de sabor clásico con un rigor exquisito a la hora de respetar la magia de los pinceles de los creadores de Mi Vecino Totoro



No es una conversión de una peli ni de un cómic, lo que nos ocupa es algo original. Oliver pierde a su madre ante sus ojos, desesperanzado, abraza con fuerza un peluche que ésta le regaló antes de morir y de sus mejillas se escurre una lágrima que aterriza sobre el muñeco, haciendo que cobre vida para guiar al muchacho al otro mundo, el lugar en el que se encuentra el modo de hacer que la madre vuelva a respirar.

Ghibli vuelve a fusionar sus habituales elementos en este videojuego: una ambientación europea mezclada con la espiritualidad del sintoísmo y elementos comunes en lo japonés como es la magia que brota de los ojos de un niño afligido; por lo demás, lo que nos gusta a los amantes del género: preciosas ciudades que explorar, conversaciones que mantener, parajes que recorrer y combates por turnos donde mostrar lo que valemos.

En la aventura de Oliver por consiguer que su madre resucite; ojo con esto, que aunque parezca una tontería es todo un tabú, ha de vérselas con las criaturas que pueblan el otro mundo. La infor-









Los videojuegos cobran importancia. Los creadores trabajan directamente en ellos para traernos sus historias

mación sobre el título es más bien escasa pero sí se han mostrado las premisas básicas de la acción: encuentros por turnos donde combatiremos ayudados por la magia y por unos personajillos de diseño infantil y maravilloso que nos ayudarán a batallar. Los combates son pidiendo la vez pero presentan cierto dinamismo que lo aleja de la rigidad que sí presenta la versión DS

Lo más importante de este anuncio ya no es tanto que el juego luzca muy bien o que se vaya a respetar de una manera tan acertada la artística del estudio, lo que hay que tener en cuenta es como unos creadores de la talla de Ghibli se fijen en el videojuego para fabricar una historia. El medio empieza a verse ya como un lienzo en el que pintar algo nuevo y no como una simplona máquina de hacer chapas con la imagen para hacer sólo caja. Si tenemos en cuenta la mala opinión de Miyazaki ante lo nuevo (no os perdáis lo que opina del I-Pad) , nos hace conscientes de que, lo que tanto nos apasiona, crece.

Valoración:

J-RPG del que tanta falta hace en esta generación, con una historia firmada por... ¿A quién no le gusta Ghibli? y con Level-5 metiéndolo todo en una PS3. Nada más que decir.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: from software · **distribuidor:** namco bandai · **género:** rol · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 54,95 € · **edad:** +16

Demon´s Souls

Un juego como los de antes

Tras muchos avatares y demasiados meses de retraso llega a las tiendas europeas un juego diferente, difícil y exigente, nada que ver con lo que nos estamos acostumbrando a jugar, es Demon´s Souls.

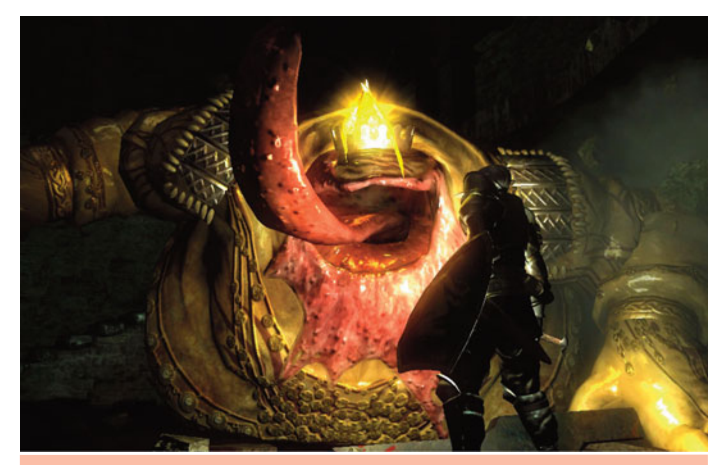
Miro el catálogo de exclusivos de PS3 del último año y no encuentro más de dos o tres juegos mejores que este Demon´s Souls que nos ocupa. Cuesta por tanto entender que tipo de razones llevaron a las cabezas ¿pensantes? de Sony a la decisión de no lanzarlo fuera de Japón, más aún cuando las ventas en el mercado nipón fueron notables y se trata de un juego más del gusto occidental que del oriental. Demon´s Souls ha sido desarrollado por From Software, conocidos sobre todo por la saga Armored Core, y distribuido en Japón por la mismísima Sony en febrero de 2009. Ante la negativa de Sony de distribuir el juego fuera de Japón, Atlus se hace con sus derechos para Norte América y es lanzado en octubre del mismo año. Más de un año después de su lanzamiento original, Namco Bandai recoge el testigo y da la posibilidad a los jugadores europeos de disfrutar de un gran action rpg. No podemos desde aquí más que felicitar a Namco Bandai por su apuesta y desear que les salga bien, la calidad de Demon´s Souls ayudará sin duda a ello.

Demon´s Souls ganó en 2009 un buen número de premios de medios tan prestigiosos como RPGamer, Gametrailers o Gamespot.

Demon´s Souls es un rpg japonés pero se aleja totalmente del concepto de jrpg en aspectos como historia, desarrollo y personajes. Se trata de un Action RPG (hay quien dice que más Action que RPG aunque no estoy de acuerdo) en el que tomamos el papel de un caballero que podremos crear con un completo editor de personajes. Nuestra misión es salvar el Reino de Boletaria de una maligna niebla, la obsesión del Rey Allant XII por los temas

exotéricos han convertido la próspera Boletaria en el territorio donde se dirime la batalla entre los humanos y los demonios que genera una poderosa criatura, que se alimenta de almas humanas. Deberemos luchar contra un gran número y variedad de criaturas y recuperar las almas (souls) que han poseído.

Demon´s Souls es un juego de rol de acción, las batallas contra los enemigos se dirimen en tiempo real pero no bastará con apretar frenéticamente los botones de ataque para vencer a los demonios, tiene un alto componente estratégico ya que cada una de las criaturas tiene unas características de ataque y defensa particulares, que deberemos estudiar con detalle para establecer el mejor momento de atacar, defender o usar una magia. Se trata de un juego difícil, sin ninguna duda el más difícil que he jugado en los últimos meses, hasta tal punto que puede hacer abandonar a jugadores que se consideren veteranos en el género. Las batallas son épicas y complejas, y no solo los enormes jefes finales, cualquier enemigo en medio de una fase te puede matar si no te defiendes y proteges convenientemente y seleccionas el momento adecuado para atacar. Hay que destacar en este tema la excelente Inteligencia Artificial de los enemigos que nos tenderán emboscadas, nos pondrán trampas y nos esperarán a la vuelta de cada una de las esquinas de Boletaria. En muchos juegos la muerte no implica más que iniciar la batalla de nuevo y recuperando todos los items que tenías antes de enfrentarte al enemigo, Demon´s Souls no es así, la muerte te lleva a un estado fantasma en el cual solo tienes la mitad de barra de vida que en el modo normal, no tienes todos los objetos que hayas gastado durante la batalla en la que te mataron y pierdes todas las almas que hubieses rescatado hasta ese momento. Deberás entonces recuperar tu cuerpo y solo hay tres formas de hacerlo, matando a un jefe final, mediante el uso de un objeto del juego o quitando el cuerpo a otro jugador que esté vivo en ese momento, es decir no solo nos enfrentamos a los enemigos del juego sino que también lo hacemos online contra otros jugadores que estén tratando de recuperar su cuerpo en el juego. Si mueres en estado fantasma pierdes todas las almas recogidas hasta ese momento y que no hubieses canjeado previamente.



A nivel gráfico destaca el diseño y modelado de los enormes “bosses” que nos esperan en Boletaria.

Los escenarios son muy dinámicos y en ocasiones serán un enemigo más, una roca que cae, una zona que se derrumba, etc pueden matarnos en cualquier momento, pero si somos lo suficientemente hábiles también podemos utilizarlo para nuestro beneficio y podemos hacer que nos ayuden en las luchas contra los demonios.

Demon´s Souls es un juego difícil y lo es desde el principio, uno de los escasos “peros” que se le puede poner es que no tiene una curva de aprendizaje para todo tipo de jugadores, lo cual puede hacer que muchos lo dejen por imposible. Por otro lado, tiene ese “nosequé” que te hace volver, que te engancha a la historia y al desarrollo y que aunque te maten una y cien veces, y te hagan volver a pasar por donde ya habías pasado y matar a los demonios que ya habías matado, vuelves a hacerlo y en muchos casos no es solo por el ver que pasa después, sino mas bien por superar el reto que supone, la palabra que mejor define a Demon´s Souls es reto y lo que te obliga a seguir es la satisfacción del reto conseguido. La satisfacción de matar algunos jefes finales o de superar algunas zonas de Demon´s Souls es increíble y comparable a la de juegos como los grandes Zeldas clásicos, con los cuales, y a pesar de las muchas diferencias, tiene bastantes similitudes y puntos en común.



Con la escalada gráfica del mundo del videojuego, son pocos los títulos que después de un año y medio de su lanzamiento puedan presumir de un buen nivel de detalle gráfico. En la mayor parte de los casos esto es debido a la búsqueda de una falsa espectacularidad basada en efectos y filtros que al poco tiempo se ven superados. A Demon´s Souls no le ocurre esto, es espectacularmente sobrio, no hay efectos de cara a la galería y ahí reside su belleza y su resistencia al paso del tiempo gráfico, que como todos sabemos va más rápido que el tiempo normal. Los escenarios son grandes y detallados, presentan un buen trabajo de texturas y se verán afectados por nuestro paso por Boletaria, ya adelantamos antes que pueden ser nuestros enemigos o aliados según el uso que hagamos de sus elementos. Notable diseño artístico y sobresaliente diseño técnico, a pesar de la gran cantidad y variedad de escenarios y el enorme tamaño de la mayor parte de ellos, no hay zonas donde quedemos encallados o no podamos salir. Los modelados y animaciones de personajes tienen un nivel correcto, destacan los de los enormes jefes finales que iremos encontrando a lo largo de la aventura y se podría haber mejorado algo la variedad de enemigos durante las fases y las animaciones de algunos de ellos que son excesivamente toscas.

El motor de físicas de Demon´s Souls es francamente bueno pero tiene un punto negro que en ocasiones llega a ser hasta gracioso. Cuando matamos a un enemigo recuperamos el alma pero el cuerpo no desaparece quedando tendido en el suelo, si pasamos a tra-

Originales posibilidades online

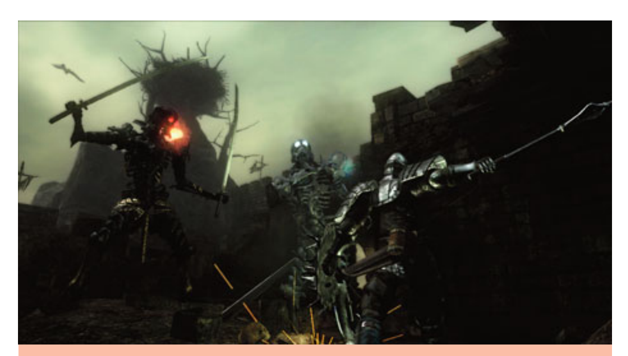
Además de la posibilidad de ayudar a otros jugadores o de robarles el cuerpo para recuperar el nuestro, From Software ha incluido dos funciones online adicionales que pueden ayudar al jugador en su partida. La primera de ellas es dejar mensajes, ves una marca en el suelo, te acercas y puedes leer el mensaje de un jugador que haya pasado anteriormente por esa zona, que generalmente avisan de los peligros que vas a encontrar o el nivel mínimo que deberías tener para afrontarla. La segunda es muy útil ya que cuando un personaje muere deja una marca de sangre, el resto de jugadores ven la marca y al pulsar sobre ella visualiza una especie de espectro (alma) que muestra como murió, avisando de las dificultades que encontraremos más adelante.

vés suyo se nos enredará en los pies como si se tratase de un trapo, ¿el peso de los enemigos está en el alma? En cambio está muy logrado el que no podamos utilizar armas grandes en pasillos o habitáculos pequeños o la física de elementos como flechas u otros objetos arrojadizos.

La banda sonora (incluida en la Black Phantom Edition del juego) corre a cargo de Shunsuke Kida, un desconocido por estos lares y el mundo del videojuego en general, que ha compuesto una impresionante colección de temas épicos que le colocan como uno de los compositores a seguir en el futuro. Pero la mejor banda sonora de Demon´s Souls en muchas fases del mismo es el silencio, la ausencia total de música de fondo mientras avanzamos por un castillo, con el único sonido de nuestros pasos y el oido puesto en la aparición de un enemigo tras cada esquina es un recurso tomado de los survival horror y muy bien implementado en el juego.

Los efectos de sonidos rayan a un buen nivel con una calidad y variedad que no desentonan en el conjunto del juego.

En los foros del mundillo se discute acerca de si Demon´s Souls es o no un rpg. No voy a entrar en la polémica ya que depende en gran medida de lo que cada uno considere que es un juego de rol. Si debo decir que en pocos títulos influye tanto cada decisión que tomemos, incluso la más pequeña como puede ser el decidir si llevamos espada y escudo o una espada a dos manos, o si decidimos mejorar nuestras habilidades de armas o de magia; solo un poco más adelante comprobaremos si la decisión ha sido acertada o no. Esta trascendencia de las decisiones hace que cada partida sea diferente y dota, junto al resto de cualidades expuestas anteriormente, de una rejugabilidad que se une a la longitud natural del juego. Si buscas un reto y te engancha será sin duda tu mejor inversión del año.



No es el típico rpg en el que subir de nivel con los enemigos hasta poder atacar al jefe final. Cualquier criatura del juego te mata sin casi darte cuenta.

Conclusiones:

Demon´s Souls no es juego para todos los jugadores, si te desespera que te maten una y cien veces busca una alternativa. En cambio, si te consideras un jugador experto que busca un reto como los de antes, no puedes dejar de jugar a Demon´s Souls.

Alternativas:

Por genero y ambientación Dragon Age Origins y Oblivion podrían ser las referencias, aunque es un juego muy diferente a estos ... y a todo.

Positivo:

- *Es un RETO al jugador*
- *Engancha como pocos*
- *Original uso del online*

Negativo:

- *Difícil, muy difícil ¿es esto negativo?*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	90
sonido	93
jugabilidad	90
duración	92
total	**92**

Una segunda opinión:

Demon´s Souls es un juego sobresaliente con enormes escenarios y épicas batallas. Desgraciadamente no llegará a todos los jugadores de PS3, solo los más "curtidos" en el género podrán hacer frente a su dificultad y disfrutae de este título.

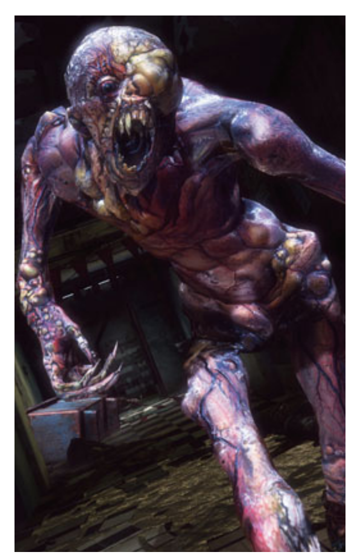
Jorge Serrano

desarrolla: raven · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Singularity

Bienvenidos a Katorga-12

Por la puerta de atrás llega uno de las sorpresas para este verano. Sin demasiada publicidad en los medios, Singularity es una obra que sorprenderá tanto a los amantes de los juegos de acción como de las aventuras.



Quiero empezar este análisis criticando desde mi humilde punto de vista cuanto puede llegar a afectar la campaña de marketing de un producto a su nota final. Singularity fue elegido uno de los mejores juegos de la edición del 2009 del prestigioso E3 por muchos de los medios especializados. Desde entonces no se ha oído a hablar más de él, y lo considero un enorme error. Hoy tenemos en nuestras manos el título de Raven, anónimo, tanto por la prácticamente nula estrategia de marketing como por unas notas de la prensa internacional totalmente injustificadas. Éstas otorgan una media de 75 en gamestats.com en tiempos que se le otorga un 80 a cualquier juego con cara y ojos. Tras jugar en profundidad al título que hoy nos atañe, no logro entender las críticas. Y como yo, otros medios independientes de nuestro país. Pero vamos por partes.

Una buena historia

Singularity es un shooter en primera persona que nos transporta a Katorga-12, una isla perdida donde la Rusia comunista descubrió un extraño mineral llamado E-99 durante la segunda guerra mundial. Las primeras pruebas con el E-99 presentan posibilidades de crear armas que

dejan en ridículo la bomba atómica estadounidense. Durante los estudios, un accidente provoca numerosas muertes, entre ellas la de un alto cargo del ejército ruso, el general Makarov. Por esta razón la isla es desalojada y los estudios sorprendidos.

Nuestro papel será el de un soldado estadounidense en la actualidad. Su nombre, Renko. Mientras realizábamos un vuelo rutinario por la zona, una extraña columna de luz hace perder el control a nuestro helicóptero y acabamos en dicha isla. En Katorga-12 ocurren cosas muy raras, pero el colmo llega cuando Renko vive un salto en el tiempo y salva a Makarov de morir entre las llamas, cambiando por completo la historia. La nueva realidad donde se desarrolla el juego es un mundo dominado por Rusia y el poder del E-99, y nuestra misión será hacer todo lo posible para dejar las cosas como estaban.

Inspirado en los grandes

Especialmente al inicio del juego, las similitudes entre Singularity y Bioshock saltan a la vista. Nos encontramos con una Katorga-12 dormida en el pasado con una ambientación retro-vintage. Una vez introducido el juego, la ambientación retro queda como un mero punto anecdótico pasando a otras áreas totalmente distintas.

Otro juego del que parece beber es Resistance, especialmente en el aspecto de nuestros enemigos. Aquí la amenaza no viene del espacio, son los mismos supervivientes del accidente mutados por los efectos del E-99. Y no sólo hablamos de seres humanos.

El arsenal del juego es de lo más variado. A medida que avancemos iremos encontrando armas más grandes y con mayor potencia de fuego.

Modo multijugador

Singularity es un producto bien completito, y también está dotado de un multijugador sencillo pero muy adictivo y original. Encontraremos sólo 2 modos de juego: Exterminio y Criaturas Vs Soldados. Ambos se desarrollan por equipos. En un bando, los soldados. En el otro, las criaturas. Cada equipo dispone de 4 personajes con habilidades distintas, especialmente el bando de las criaturas, donde podremos elegir desde miniarañas hasta una especie de zombies vomitadores. Uno de los modos es el típico mata mata, no muy divertido. El modo exterminio está basado en Battlefield. Los soldados tendrán que ir avanzando zona a zona mientras que las criaturas defienden. Divertido y dinámico como pocos.







Pero el mayor cambio en la jugabilidad se producirá al encontrar un brazalete llamado DMT. Éste nos dotará de habilidades como envejecer o rejuvenecer elementos del entorno y enemigos, o crear vacios temporales entre otras. También puede recordar a los plasmidos de Bioshock.

Toda una aventura

El DMT es un elemento esencial que consigue que Singularity vaya más allá de ser un mero shooter, convirtiéndolo en toda una aventura juntamente con la buena narración de los hechos. Los diferentes personajes que iremos encontrando nos narrarán lo sucedido y cuál es nuestra misión en todo momento. El ritmo de narración no decae absolutamente en ningún momento durante las 8-10 horas que nos puede durar el modo historia. Todo esto hemos de unirlo a 2 finales totalmente distintos, algo típicos, pero que no dejan de ser





un añadido que se agradece. No nos encontramos con la epicidad de la historia de un RPG, pero tampoco está nada mal. Por otro lado, dentro de la misma narración de la historia, iremos encontrando grabaciones y notas grabadas en el pasado que nos cuentan los hechos pasados.

Pese a que el ritmo de la historia no decae, nos encontramos con unos momentos de acción frenéticos pero que les falta algo. Y ese algo es dificultad. El juego no llega a suponer un reto a los jugadores más experimentados en modo normal. Pero es la única pega que le puedo encontrar en este aspecto.

Apartado técnico

Primero lo bueno. El apartado sonoro de Singularity es notable. La música nos envuelve en cada situación de forma excelente. Por su parte, el juego ha sido traducido y doblado al español pese a contar con más diálogos que la mayoría de shooters. Todo un detalle. Lo menos bueno, y no por ello malo, es el uso del Unreal Engine como motor gráfico. En este aspecto, Singularity recuerda gráficamente a muchos otros títulos. Tampoco ha sido exprimido en su totalidad. Pese a lucir bastante bien, no llega ni de lejos al nivel de los más grandes.

Conclusiones

Como ya he dicho, Singularity es un muy buen juego, con un excelente modo campaña y un multijugador adictivo. Un shooter con gancho como pocos y original para los tiempos que corren. Una de las mayores sorpresas de este año.

Conclusiones:

Singularity es un shooter adictivo y completo, con acción y argumento a partes iguales. Sin duda alguna, una de las sorpresas del 2010.

Alternativas:

Salta a la vista que la alternativa a Singularity son ambas entregas de la saga Bioshock.

Positivo:

- El argumento y el avance en la historia
- Las posibilidades del DMT
- El modo multijugador como concepto, escaso pero divertido
- El doblaje al castellano

Negativo:

- Técnicamente podría ser mejor
- Pocos modos multijugador

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	85
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

Singularity es un juego que sorprende, posiblemente porque es un juego que no esperábamos. Nos enganchará hasta acabarlo.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: radon labs · **distribuidor:** fx interactive · **género:** rol · **texto/voces:** español · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +16

Drakensang: The River of Time

Regresa el rol alemán

Hablar de rol en Alemania es hablar de "Das Schwarze Auge" es decir, "el ojo negro". De hecho, la fama de este juego de rol clásico es tal, que ha llegado a superar incluso a Dungeons & Dragons, que ya es decir.

Aunque la primera edición de "The Dark Eye" en inglés se publicó en 2003 (y en España está todavía inédito), las reglas de juego básicas datan de 1984, y en estos años ha venido reclutando una legión de seguidores entre los aficionados al rol de lápiz y papel de toda centroeuropa.

Era pues inevitable que el juego se adaptase a los nuevos tiempos y viera una versión digital, lo que sucedió en 1992 con Realms of Arkania: Blade of Destiny. Tras dos secuelas de limitado interés publicadas en 1994 y 1996, finalmente, en 2008, una nueva adaptación para PC alcanza cierta notoriedad internacional de la mano de Radon Labs. Drakensang: The Dark Eye cosechó buenas críticas en su momento, y a España nos lo trajo FX Interactive.

Ambas compañías repiten ahora la experiencia, y así nos llega Drakensang: The River of Time, una nueva oportunidad de explorar el reino de Aventuria.

Aventuras en el Gran Río

Los acontecimientos narrados en The River of Time transcurren 23 años antes de lo sucedido en la primera entrega del juego. Debemos asumir el rol de un joven aprendiz al que los azares del destino llevan a representar un papel determinante en las aventuras que, junto al resto de nuestro grupo, viviremos en la cuenca del Gran Río, desde la ciudad de Ferdok río abajo hasta Nadoret.

Es una historia más compleja y con más giros que la de Drakensang, y en la línea de otros

La raza y la clase de héroe que escojamos inicialmente determinarán las habilidades que podrá desarrollar nuestro personaje a lo largo del juego

RPG recientes, según nuestro comportamiento y las decisiones que tomemos se nos abrirán diferentes líneas de misiones y oportunidades.

Sin embargo, en lo que Drakensang se separa de la tendencia actual en los RPG para consola y ordenador es en su manifiesta voluntad de conservar en lo posible el espíritu del lápiz y el papel. En este sentido, es heredero de una estilo de juego que hace algunos años se ha abandonado en favor de la automatización en cuanto a las estadísticas de los personajes y un estilo de combate de acción pura en tiempo real. The River of Time, como el primer Drakensang, huye de esta tendencia y nos devuelve la añorada hoja de personaje, a través de la cual iremos controlando, de forma absolutamente manual, la evolución de todas las características y habilidades de nuestro personaje.

Así, el juego empieza con la obligatoria creación de un personaje, teniendo que escoger de entrada una clase de héroe que se adapte a nuestros gustos personales a la hora de afrontar las misiones. El juego, como un Amo del Calabozo de carne y hueso, adaptará la trama y el tipo de misiones que se nos encomendarán la clase de personaje elegido, por lo que The River of Time presenta un factor de rejugabilidad muy elevado. Existen hasta 35 héroes arquetípicos por los que optar, y puedes personalizar el aspecto de tu personaje tanto en género como en la apariencia de cabello, rostro y cuerpo.

La raza y la especialidad que escojamos determinan, pues, las habilidades con las que contaremos al principio del juego. Como en cualquier juego de rol clásico que se precie, no todos los personajes pueden hacer de todo, siendo especialmente evidente en el caso de la magia, ya que para practicarla nuestro personaje deberá tener un talento natural. A partir de aquí, toda misión que completemos y cada victoria en el combate nos dará puntos de experiencia, que podremos ir repartiendo de la forma que deseemos y en el momento que consideremos oportuno (es decir, no hace falta subir de nivel para poder asignar puntos de experiencia). Cuanto más alto sea el nivel de experiencia al que se quiera subir una habilidad en especial, más puntos serán necesarios para pasar de un grado al siguiente.

El sistema de combate

Como no podía ser de otra forma, The River of Time recrea de forma pormenorizada el sistema de combate del juego de rol tradicional. Esto significa que, aunque la lucha aparentemente se desarrolle en tiempo real, internamente se realiza por turnos, y el éxito de los ataques se calcula mediante una "tirada de dados" de la habilidad ofensiva del atacante contra la habilidad defensiva del contrario. Lo mismo sucede con el daño causado (se calcula el daño del arma y se le resta el factor de protección de las defensas empleadas), o con habilidades como robar objetos, recoger plantas, desollar animales, desactivar trampas o forzar cerraduras.

Al principio de cada combate el juego entra en "pausa táctica", momento en el cual podremos decidir qué estrategias usar y a qué enemigo encarar. Nuestro héroe





puede adoptar dos actitudes de combate distintas, ofensiva y defensiva; la primera hará que ataquemos de inmediato a cualquier enemigo que se nos ponga por delante, mientras que la segunda nos permitirá pasar desapercibidos, ya que no atacaremos mientras que nadie nos ataque.

Los guerreros cuentan con talentos de combate básicos (habilidad en diversas armas cuerpo a cuerpo y a distancia) que podemos subir en cualquier momento y orden, y habilidades especiales que se desarrollan en árbol, es decir, que deben aprenderse siguiendo un orden concreto. Estas habilidades permiten realizar ataques y bloqueos especialmente poderosos, y también reforzar de un modo u otro las características básicas del personaje.

Además de combatir, nuestro personaje podrá aprender tres oficios a través de los llamados "métodos", es decir, técnicas que podremos adquirir en los mercados o aprendiéndolas de otros PNJ expertos. De esta forma podremos aprovechar los recursos naturales a nuestro alcance para fabricar objetos que nos serán de mucha utilidad, ya sea para usarlos personalmente o para venderlos en los mercados. La forja permite fabricar armas, armaduras y trampas; la arquería, arcos y flechas; y la alquimia, todo tipo de pociones y ungüentos.

Finalmente, los personajes con talento para la magia pueden aprender hechizos de 6 categorías o escuelas. Cada hechizo consume una cantidad determinada de "energía astral", y algunos de ellos pueden regularse en intensidad para causar un efecto más o menos potente. Y si además el personaje pertenece al gremio de los ladrones, podrá obtener los favores de Phex, denominados "milagros", a través del uso de un tipo distinto de energía, el karma, del que existen 4 niveles o "esferas".

El placer del buen rol

Todo lo anteriormente explicado -y aquí viene lo mejor- se articula a través de una interfaz relativamente simple y clara, mediante la cual podremos controlar con facilidad nuestro personaje, acceder al inventario, equipar objetos, y realizar acciones. Esto es especialmente sencillo gracias a un conjunto de 5 paneles de 10 casillas a las que podremos asignar ataques, hechizos o el uso de pociones y objetos.

El inventario es amplio, disponiendo de un total de 48 casillas para objetos, aunque el límite máximo de objetos viene determinado, además de por el número de casillas libres, por el peso total que llevamos en cada momento.

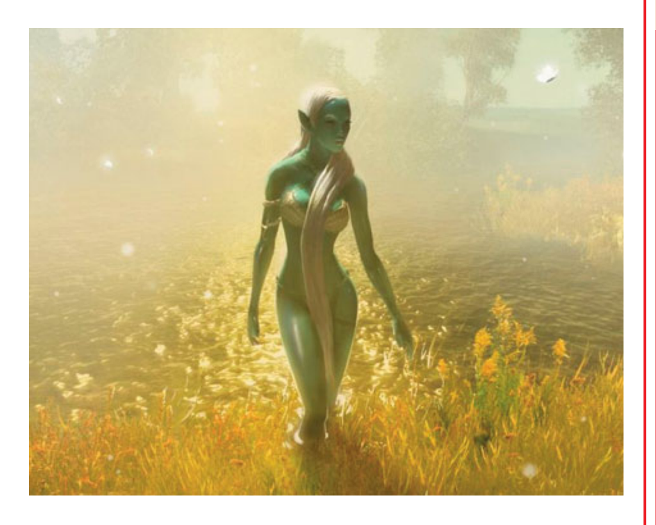
El sistema de control es relativamente cómodo, y no cuesta demasiado ubicarnos en los escenarios y realizar un adecuado seguimiento de la acción. La cámara en tercera persona puede moverse alrededor del personaje, y acercarse o alejarse para tener un punto de vista más global o detallado, aunque como punto negativo diremos que no es muy inteligente, ya que tenemos que

controlarla usando el ratón constantemente para que mire allá donde necesitamos que lo haga. Sin embargo, casi todas las acciones importantes pueden realizarse utilizando atajos de teclado, lo que supone un nivel de comodidad adicional.

Por último, aunque no menos importante, el diario de misiones realiza un excepcional trabajo manteniéndonos al tanto del transcurso de las misiones y de los objetivos pendientes. Para acabar de colmar nuestros deseos, el juego viene en español de cabo a rabo, incluyendo los diálogos de los cuales, por cierto, el juego no anda escaso (son más de 250 personajes los que han tenido que doblarse, ahí es nada). Si en cualquier juego el hecho de venir totalmente traducido es un plus, en uno de estas características es del todo fundamental, y si además se hace con la calidad y profesionalidad del título que nos ocupa, hay que valorarlo muy especialmente.

He dejado intencionadamente para el final los aspectos más técnicos del juego, ya que si todo lo anterior hubiera fallado, un espectacular motor gráfico, o una partitura digna de Ennio Morricone, no hubiera podido salvar a The River of Time de la quema. Sin embargo, nos encontramos ante un juego humilde que, gracias a una acertada dirección artística y a una eficiente utilización del modesto motor gráfico, consigue parecer más elegante que otros juegos con mayor (y más inmerecido) caché, como por ejemplo el Dragon Age.

En mi opinión, The River of Time no sólo está gráficamente por encima del título de BioWare, sino que a nivel de jugabilidad, complejidad y diversión le pega un rapapolvo bastante considerable. Y si además comparas el precio de uno y otro, te resultará tan obvio como a mí que dejar pasar este Drakensang, si te gusta de verdad el rol, sería algo absolutamente imperdonable.



Conclusiones:

The River of Time es un título imprescindible para cualquier aficionado al rol de lápiz y papel. Además, es también un buen juego en sí mismo, por lo que la recomendación va por partida doble.

Alternativas:

Dragon Age es lo más cercano al rol de fantasía que se puede adquirir hoy en día en las tiendas. Pero en mi opinión este juego es más deudor de clásicos como Betrayal at Krondor o Daggerfall.

Positivo:

- *Recupera el espíritu del rol clásico*
- *Excelente dirección artística*
- *Pocos juegos dan tanto por tan poco*

Negativo:

- *Un apartado técnico modesto*
- *La cámara no es muy inteligente*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	72
sonido	82
jugabilidad	75
duración	88
total	**81**



desarrolla: ruffian games · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,99 € · **edad:** +18

Crackdown 2

Un (innecesario) regreso a Pacific City

Tres años después del original nos llega una secuela que más parece una expansión que una evolución. De hecho, hay momentos en los que el término "involución" puede parecer adecuado, sobre todo si comparamos a este sandbox con alguno de sus competidores más recientes.

Y aquí estamos: cogemos un juego de moderado éxito (millón y medio de copias vendidas en los primeros seis meses), le añadimos el número 2 como coletilla, doblamos (qué demonios, ¡triplicamos!) las dosis de acción del original, apenas tocamos su motor gráfico (ante todo, coherencia artística y respeto a los ancestros), y ¡¡¡A VENDER COMO CHURROS!!! ¿Sí? Pues no.

Un DLC a precio de juego

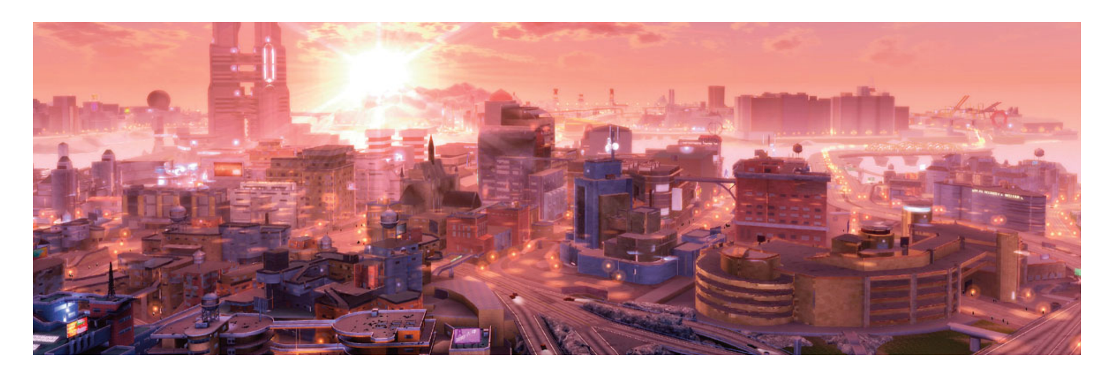
Hay dos formas de plantearse la expansión de un concepto de juego equis: o bien usas el mismo motor y creas una expansión descargable, o bien rehaces todo de cero y amplías el concepto hasta donde se deje o se pueda, en función de los recursos disponibles. Pero lo que no se puede hacer es aparecer 3 años después con el mismo juego, sólo que un poco peor.

Y el motivo por el cual a Crackdown 2 le luce el pelo más bien regular son, en realidad, dos motivos distintos: 1) se ve más o menos igual que su predecesor, pero en 2010; y 2) los cambios realizados en cuanto a la jugabilidad, en mi opinión, no le han sido en absoluto beneficiosos. Eso sin contar que el escenario (Pacific City) y la premisa del juego (un agente sobrehumano pega botes por los tejados mientras combate a los malos) han permanecido más o menos inalterados, con alguna modificación más cosmética que de verdadero calado.

10 años después, en Pacific City

Para el que no haya jugado nunca a Crackdown, decir que se

Diez años después de los eventos narrados en Crackdown, el Agente vuelve para luchar contra un grupo terrorista y hordas de monstruos mutantes



trata de un mundo abierto (al estilo de Grand Theft Auto) ambientado en un futuro próximo en el que una megacorporación, la “Agencia”, usa los últimos avances en bioingeniería para forzar el cumplimiento de la ley a través de “agentes” a los que se les ha potenciado la resistencia, la agilidad, y se les ha dotado de un mecanismo de regeneración.

La acción sucede 10 después de los eventos narrados en el primer Crackdown. El argumento incluye una científica renegada al frente de un grupo terrorista (la Célula) cuyo fin es la destrucción de la Agencia, un virus que transforma a los ciudadanos de Pacific City en monstruosidades mutantes, y la creación del llamado Proyecto Sunburst para combatirlos.

En el marco del Proyecto Sunburst, una de las misiones que tendremos como agentes será la recuperación y activación de unos generadores que recogen la luz del sol -a la que son sensibles los monstruos- y, posteriormente, la colocación de una bomba de luz en el corazón de las guaridas de los mutantes.

Además, tendremos que ir recuperando posiciones estratégicas bajo el control de la Célula repartidas por toda Pacific City. Estas áreas consisten en conjuntos de ubicaciones que deben recuperarse más o menos una detrás de otra para que la Célula no pueda retomarlas de nuevo transcurrido cierto tiempo. Una vez reclamadas, las zonas bajo el control de la Agencia se convierten en puntos en donde podremos ir entregando el armamento que vayamos requisando en nuestras misiones para tenerlo disponible como equipamiento base de los agentes.

Orbes para dar y tomar

Una parte importante de la jugabilidad (y en mi opinión uno de los principales elementos de diversión del juego) es la recolección de unos orbes que permiten aumentar los poderes de nuestro agente. En particular, existen 500 orbes de agilidad que irán aumen-

Adiós al System Link

En Crackdown 2 podemos jugar cooperativamente la partida principal tal y como lo hacíamos antes, y aunque se ha eliminado la posibilidad de usar el System Link para jugar en red local de este modo, ahora se da soporte a hasta 4 jugadores online actuando de forma simultánea. El juego cooperativo permite recuperar orbes especiales “Xbox Live”, que al igual que los orbes secretos aumentan todas nuestras habilidades al tiempo.

Por su parte, los modos multijugador competitivos admiten hasta 16 jugadores al tiempo, y está limitados a ciertas áreas concretas de Pacific City.



Encontrarás orbes de agilidad en los lugares más insospechados por todo Pacific City. Algunos de ellos pondrán a prueba tu ingenio para capturarlos



tando este parámetro de forma que cada vez corramos más rápido y saltemos más alto. Esto nos permitirá acceder a áreas que al principio se encuentran fuera del alcance de nuestro personaje, y facilitará enormemente la recuperación de los orbes "renegados", que aparecen por vez primera en Crackdown 2 y que son bonificaciones que, en lugar de permanecer estáticas, se mueven para evitar que podamos atraparlas.

Sin embargo, la mayor parte de las habilidades de nuestro personaje se amplían mediante su uso: cada vez que eliminamos a un enemigo disparándole, aumenta levemente nuestra estadística de tiro; si usamos granadas, sube la habilidad en explosivos; si lo hacemos en lucha cuerpo a cuerpo, aumenta la fuerza; etcétera.

El desarrollo del juego no ha estado libre de polémica, al pasar de manos de Realtime Studios a Ruffian por decisión de Microsoft

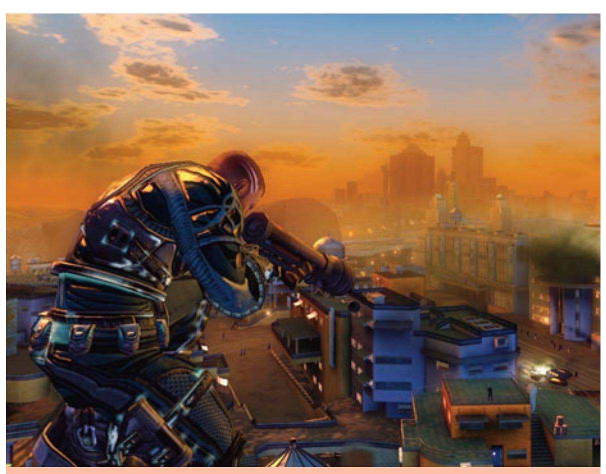
Ruffian Games es un estudio escocés de reciente cuño en el que trabajan muchos ex-componentes de Realtime Worlds, los creadores del Crackdown original, por lo que a Microsoft le pareció acertado encomendarles el desarrollo de Crackdown 2 cuando Realtime Studios decidió iniciar un nuevo proyecto y dedicar todos sus recursos al desarrollo de APB.

Ruffian Games optó por un punto de vista continuísta con el objetivo de conservar los elementos más emblemáticos de la franquicia, aunque marcándose la meta de hacer a esta secuela "más grande y mejor". Además, decidió conservar el planteamiento de mundo abierto, por lo que ha evitado en lo posible las escenas cinemáticas.

Además de la recuperación de orbes, de generadores y de posiciones estratégicas, como en la entrega original podemos completar una serie de carreras a cuatro ruedas o saltando por los tejados que también aumentarán nuestras puntuaciones de conducción y de agilidad, respectivamente. Y regresan de igual modo los desafíos que consisten en realizar una acrobacia en coche, lo que casi siempre implica pasar a través de un círculo en al aire mediante un salto con rampa al volante de un vehículo. Es decir, con la excepción de los orbes renegados, el modo para un solo jugador incluye todo lo que ya incluía el Crackdown de 2007: asaltos a plazas fuertes infestadas de enemigos, desafíos de habilidad, descubrimiento y recogida de orbes, y carreras de coches y tejados.

Evolución... a peor

Ya hemos comentado anteriormente las gran similitud entre Crackdown y Crackdown 2, tanto en el apartado técnico como en lo jugable. Esto se traduce en un aspecto gráfico anticuado y deslucido, y aunque Ruffian Games ha mejorado el motor de renderizado para permitir vistas más amplias de la ciudad, y además se ha hecho un esfuerzo enversión. Y la verdad es que no lo es. Los mutantes, de los que pueden verse a miles en cuanto cae la noche sobre Pacific City, no son una amenaza real para nuestro agente, sino un incordio constante que hay que ir sorteando para avanzar en la realización de las misiones. De igual forma, no podemos asomar la cabeza durante el día sin que algún vehículo de la Célula se in-



El arsenal a nuestra disposición es realmente variado, y comprende armas de fuego, explosivos, y armas UV para despacharse con los monstruos

comiable al doblar textos y audio al español, ello no puede servir de excusa para salvar lo que en su momento ya se quedaba justo en comparación con títulos coetáneos del calibre de BioShock, COD4: Modern Warfare o Halo 3.

Sin embargo, el verdadero pecado de Crackdown 2 es pensar que aumentar exponencialmente el número de enemigos en pantalla equivale elevar en la misma medida el factor diterponga entre nosotros y la realización, por ejemplo, de un desafío de acrobacia.

El juego no ofrece un momento de respiro, y esta sensación de urgencia constante, de tener que abrirnos paso a golpe de mamporro, no siendo algo que contribuya a elevar especialmente nuestras estadísticas (por ejemplo, hay que matar cientos de monstruos a puñetazos para percibir un mínimo aumento en la fuerza), acaba por resultar cansina.

Conclusiones:

Sí a los orbes renegados, sí a la caza y captura del orbe perdido, y sí a las carreras de habilidad, pero un rotundo no al exceso de enemigos débiles a los que barrer casi sin despeinarnos. A veces hay que entender que "menos es más".

Alternativas:

Como sandbox de acción en tercera persona, Red Dead Redemption no tiene rival. Además, el Crackdown original es mejor juego que su secuela.

Positivo:

- *Conserva la identidad de la franquicia*
- *La caza de orbes*
- *Íntegramente traducido al español*

Negativo:

- *Motor gráfico trasnochado*
- *Masas y masas de enemigos lerdos*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	58
sonido	71
jugabilidad	55
duración	88
total	**70**

desarrolla: a2m · **distribuidor:** 505 games · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Naughty Bear

Sembrando el terror en Isla Perfección

El síndrome del jugador encorsetado, o SJE, es lo que uno experimenta al vestirse la piel de Naughty Bear. Porque las maldades que podemos hacer son tan limitadas, que de todo lo que el juego prometía sobre el papel apenas queda una sombra de lo que pudo haber sido y no fue.



Antes de ponerme a escribir este análisis, voy a decirte lo que hice. Me fui hacia el rincón del mueble en donde tengo apilados los juegos y escarbé hasta encontrar la caja de Naughty Bear. La abrí para sacar el disco de dentro, con la idea de jugarlo una vez más... y luego simplemente dejé el disco en su lugar, cerré lentamente el estuche, y contemplé durante unos segundos su carátula, sacudiendo la cabeza lentamente y con tristeza.

Entonces imaginé la palabra “DECEPCIÓN” escrita así, bien grande y con mayúsculas, usando la escabrosa tipografía del dibujo que tenía en frente: un oso de peluche mirándome como Jack Nicholson mira a Shelley Duvall en “El resplandor”, blandiendo un machete con el que, sin piedad, procedía a descuartizar con saña casi todas las esperanzas que yo había depositado en ese juego. Luego bailaba claqué sobre sus restos, y escupía con desprecio sobre su tumba.

En un mundo ideal, Naughty Bear hubiera sido uno de los juegos más retorcidos y divertidos de la historia

Sí, amigo, lo que el mes pasado era un ilusionado avance, estaba a punto de convertirse en un amargo análisis.

La idea era buena...

En un mundo ideal, Naughty Bear hubiera sido uno de los juegos más retorcidos y divertidos de la historia. Sólo imagina el siguiente argumento: una isla poblada de felices ositos de peluche; todo es jarana y *buenrollismo* cuando, de repente, a uno de los afelpados plantígrados se le saltan las costuras y empieza a comportarse como un psicópata. Este asesino en serie no se conforma con abrir en canal a sus congéneres para hacerse cojines de guata con sus entrañas, sino que pretende hacerlo de la forma más retorcida posible. Jason Voorhees, Michael Myers y Leatherface son meros aprendices al lado de Naughty Bear, un auténtico genio del mal que ocupa su aviesa mente en idear formas cada vez más enfermas de aterrorizar y masacrar.

A partir de aquí podría haberse desarrollado una mecánica de juego lo suficientemente flexible como para permitir al jugador interactuar de forma creativa con el entorno de la isla. Y cuando digo “creativa” me refiero a utilizar las características físicas de los objetos para crear trampas mortales a las que atraer a nuestros antagonistas. Por ejemplo, podríamos usar un cuadro eléctrico y una regadera para crear un prometedor escenario de achicharramiento y electrocución. Añade al cóctel bidones de gasolina, taladros, sierras mecánicas, venenos, ácidos, explosivos temporizados, disfraces, plantas carnívoras, payasos de mirada extraviada y dientes afilados... en fin, ya te haces la idea.

Eso, al menos, es lo que yo tenía en la cabeza cuando introduje por vez primera el disco del juego en el lector de mi 360. Por desgracia, bastaron unos poco minutos para que todas las esperanzas que yo había depositado en Naughty Bear se fueran por el retrete de la cruda realidad. Porque si alguna vez los desarrolladores de A2M habían pensado en hacer un título mínimamente estimulante, algo tenía que haber ido muy mal para que el resultado fuera aquello que yo tenía delante.

...lástima que su ejecución, no

En primer lugar, y para dejarlo bien claro de buenas a primeras, Naughty Bear no es un juego de inteligencia; no hace falta pensar en trampas originales ni en la forma de atraer al resto de los ositos hacia ellas. Muy al contrario, se trata de un juego en el que lo único necesario es sumar puntos y más puntos ejecutando una y otra vez los mismos trucos: o asustamos a otro oso, o lo agredimos, o directamente lo matamos, ya sea por la acción de las armas o volviéndolo tan loco a fuerza de sobresaltos, que al final no le quede otra que suicidarse.

Naturalmente, destruir las pertenencias o averiar el mobiliario de





nuestros congéneres también nos dará puntos, pero si no enlazamos con rapidez todas las acciones no podremos aumentar nuestro multiplicador de tanteo, y por lo tanto no alcanzaremos la puntuación necesaria para superar las pruebas. En total, son siete los niveles que tendremos que superar para finalizar el juego, y cada uno con 5 subniveles con pequeñas variaciones sobre el mismo tema.

Además de para ganar puntos, escacharrar objetos sirve para atraer a los ositos a ellos, y así poderlos asustar mientras están ocupados en repararlos. Esta no es la única forma de asustar a un oso, pero casi: es posible esconderse en los armarios o entre el follaje del bosque y aparecer por sorpresa en el momento más insospechado, pero por ejemplo no es posible acercarse sigilosamente a otro oso por la retaguardia y provocarle un jamacuco sin que te vea, a no ser que ya esté loco. En cualquier caso, olvídate de crear trampas originales con muertes agónicas y espectaculares: en este juego no verás nada de eso, sólo unos cepos que puedes colocar en el suelo para inmovilizar a los osos y así poder eliminarlos con mayor facilidad.

En cuanto a la inteligencia del resto de los ositos, digamos que el dios del videojuego no se ha prodigado en demasía con el tamaño de sus meninges. Son capaces de atrincherarse en una habitación cerrada, sí, y pueden solicitar ayuda policial por teléfono, defenderse o escapar corriendo si su vida está amenazada, pero son incapaces de organizar tácticas de defensa y ataque complejas, o tan siquiera de aprender de sus errores pasados. Por ejemplo, es posible atraer a un oso hacia la selva, desaparecer entre los arbustos, asustarle, volver a llevarle a los arbustos, asustarle de nuevo, volver a atraerle, asustarle, y así hasta que se le vaya la pinza. ¿Te suena divertido? Ya, a mí tampoco.

Excesivamente banal

Para empeorar las cosas, la simplonería (no confundir con “simplicidad”, aunque… también) de los mecanismos de juego de Naughty Bear parecen haberse contagiado a su apartado técnico, que se muestra tan soso e intrascendente como el resto del juego.

Aunque los gráficos son importantes, no soy de los que los pone por encima de la jugabilidad y las buenas ideas. En este título, el estilo infantil por el que se ha optado a la hora de enfocar los modelos y el colorido de Naughty Bear podría haber funcionado si su contraste con las acciones del oso travieso fuera mayor, es decir, contraponiendo lo muy inocente a lo rematadamente malvado. No obstante y por desgracia, la insustancialidad de la acción saca a relucir lo ramplón del motor gráfico, así como la pobreza en cuanto a texturas, la escasa variedad de objetos, y la más bien limitada diversidad de escenarios.

Además, la cámara no se muestra especialmente eficiente en su tarea, con el *clipping* campando a sus anchas y un seguimiento de la acción curiosamente errático y mareante (es uno de los pocos juegos con los que puedes acabar padeciendo estrés visual al cabo de hora escasa de partida).

En el capítulo sonoro las cosas pintan igual que en el gráfico, lo que es bueno porque le da coherencia al asunto (música infantiloide, efectos sonoros de gag televisivo), pero es malo porque no hace que nuestra impresión del juego mejore. Eso sí, se ha hecho un esfuerzo encomiable en traducir todos los textos y la voz en off al español, y el resultado ha sido todo lo bueno que podía ser teniendo en cuenta las limitaciones del material de origen.

Los modos multijugador del juego incluyen fórmulas cooperativas y competitivas, a través de 4 alternativas inspiradas en el mundo de los *shooters*. "Asalto" es básicamente una captura de bandera en la que un equipo debe destruir la estatua del otro equipo antes de 2 minutos. Luego tenemos una variante del "todos contra todos" arquetípico en el que la única forma de puntuar es con un arma única y especial (la "Golden Oozy"), otro modo en el que gana el que más tiempo sostenga una gelatina ("Cake Walk"), y un último modo en el que un jugador deberá impedir que un equipo recolecte todas las pequeñas gominolas repartidas por el mapa para preparar "la gominola más asombrosa jamás conocida". Supongo que si eres un fan del juego estos modos colmarán tus ansias de multijugador. En caso contrario, no harán nada por rescatar a Naughty Bear de ir derechito a una cubeta de juegos de segunda mano.



Conclusiones:

Estamos ante un juego del montón, gracioso sólo durante los primeros minutos, ni bueno para los adultos ni adecuado para los niños, con un apartado técnico poco pulido y una jugabilidad limitada.

Alternativas:

Podría ser un buen momento para desempolvar la última entrega de la serie Kagero, T(r)apt, un juego, este sí, de colocar trampas cuanto más sádicas, mejor. ¡Qué ganas de una puesta al día!

Positivo:

- *La idea de base*
- *Los modos multijugador*

Negativo:

- *La nauseo-cámara*
- *La deficiente inteligencia de los ositos*
- *Una jugabilidad limitada y repetitiva*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	52
sonido	75
jugabilidad	54
duración	50
total	**55**



desarrolla: playdead · **distribuidor:** microsoft · **género:** plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 1200p · **edad:** +18

Limbo

Obra de arte a medias

Con el verano, llegan a Xbox Live Arcade alguno de los lanzamientos más destacados de la plataforma bajo la campaña "Summer of Arcade". El primero de ellos, Limbo, es la carta de presentación del estudio Playdead.



Playdead nos trae su primer juego mediante XBLA. Por 1200 puntos, unos 15€, podemos adquirir Limbo en la plataforma de descargas de Microsoft. Nada más iniciar el juego, nos damos cuenta de que estamos ante algo distinto a lo que estamos acostumbrados, empezando por su gama de colores. El juego se desarrolla de principio a fin en blanco y negro, y con pocas tonalidades de gris. La maestría con la que se usan las luces tenues y las siluetas dotan a Limbo de un apartado gráfico y artístico digno de admirar.

Sin una historia realmente definida, Limbo nos meterá en la piel de un niño del que apenas veremos su silueta y ojos brillantes. Nuestra misión, ninguna aparentemente más que la indicada en la descripción del juego: "Sin conocer el destino de su hermana, un chico entra en el LIMBO". La historia brilla por su ausencia y parece metida a calzador, algo

Limbo cuenta con un apartado artístico impresionante y una jugabilidad divertida y cuidada hasta el último detalle

que notaremos especialmente en un final decepcionante y muy de sopetón. Pero dejando esto a parte, nos encontramos ante un excelente título.

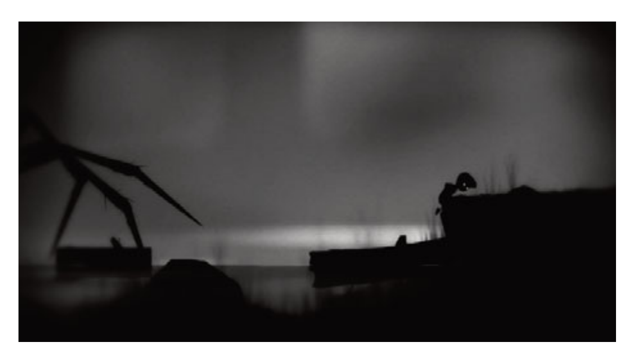
Limbo es un juego que combina plataformas y puzles de forma brillante. Para avanzar, tendremos que estudiar nuestro entorno y sus elementos buscando cómo poder seguir a delante. Los puzles a su vez, requerirán de elementos del género de plataformas como correr, saltar, o balancearse en cuerdas.

La curva de dificultad es elevada. Inicialmente, nos encontraremos con puzles sencillos que nos enseñarán las distintas posibilidades. A medida que avancemos, los puzles de complican convirtiendo a Limbo en un juego desesperante cuando nos acercamos al final. Los puzles son divertidos e ingeniosos. El juego nos sorprende situación tras situación sin ser repetitivo en ningún momento. Supondrá un divertido reto.

Desgraciadamente, se trata de un juego corto, inferior a 4 horas. Los logros añadidos invitan a descubrir objetos ocultos, pero su dificultad titánica puede acabar con la paciencia de más de uno.

En resumidas cuentas, Limbo cuenta con un apartado artístico impresionante y una jugabilidad divertida y cuidada hasta el último detalle. Lástima que se acabe tan pronto y de sopetón. Cuesta de creer que el juego haya acabado realmente. Por su duración, el precio es alto, pero también es uno de los mejores y más originales juegos de XBLA.





Conclusiones:

Limbo es una grata sorpresa en el catálogo de XBLA. Un gran juego de escasa duración que encantará a los amantes de los puzles y las plataformas.

Alternativas:

Pese a que hay diferencias notables, la alternativa más cercana a Limbo es Braid, un título descargable que combina plataformas, puzles y un apartado artístico también magistral.

Positivo:

- *Su apartado artístico*
- *No deja de sorprender*
- *Su jugabilidad cuidada*

Negativo:

- *Su final*
- *Elevado precio*
- *Escasa duración*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	95
sonido	80
jugabilidad	90
duración	60
total	**85**

Una segunda opinión:

Limbo es un juego corto per realmente intenso. Un caramelo dentro del catálogo de XBLA que se acaba cuando empezamos a saborearlo.

Gonzalo Mauleón de Izco





desarrolla: namco · **distribuidor:** bandai · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

Dragon Ball Origins 2

¿Serás capaz de derrotar al ejercito Red Ribbon?

Dragon Ball Origins 2 no será un título centrado exclusivamente en los combates sino que tendremos que superar determinadas pruebas y puzles para seguir avanzando en nuestra aventura.

Hace más de 20 años desde que Akira Toriyama dio con la fórmula del éxito. Si ya era conocido por series como Dr. Slump, Dragon Ball le lanzó al estrellato. La serie fue en éxito en todo el mundo, convirtiéndose en la que hoy día muchos siguen considerando la mejor serie de la historia. Fue tal el éxito que alcanzó que incluso hoy en día seguimos recibiendo videojuegos sobre la serie.

Dragon Ball Origins 2 es la prueba de ello. La segunda parte del popular Dragon Ball de Nintendo DS que nos mostraba los orígenes de Goku y sus amigos, tal y como los vimos en la obra original de Toriyama.

Gráficamente y en lo que a jugabilidad se refiere el juego será igual a su predecesor, así que no esperéis grandes cambios en el modo de juego. Podremos elegir como queremos controlar a Goku en la historia: desde la pantalla táctil con el stylus o con la cruceta y los botones. Nuestra aventura continuará los hechos acaecidos en la primera parte, siguiendo así la estela de la serie y siendo fiel en todo momento a la trama original.

Pero aunque el control sea el mismo, contaremos con nuevos movimientos que nos permitirán colgarnos por las ramas, romper rocas e incluso utilizar el bastón mágico para atravesar precipicios. Además dispondremos de nuevos combos y movimientos que nos ayudarán a superar nuestras batallas con éxito.

Avanzaremos por la historia a través de niveles lineales mientras acabamos con todos los enemigos que se nos pongan por

En esta ocasión y a diferencia de la primera entrega, no nos deberemos preocupar por Bulma, así podremos centrar toda nuestra atención en Goku.

delante. Con frecuencia deberemos resolver pequeños puzles o rompecabezas para seguir avanzando. Como añadido, podremos rejugar cada fase o nivel para conseguir encontrar figuras. Hay unas 200 figuras repartidas por todos los escenarios del juego, así que es la excusa perfecta para ponernos manos a la obra y rebuscar por todos los rincones hasta dar con todas ellas.

También como novedad o incentivo se incluye el modo 'Torre de supervivencia' un modo que iremos ampliando a medida que avancemos en la historia y que nos permitirá volver a enfrentarnos con los jefes finales, con un contador de tiempo para hacer y batir nuestros propios records, de forma individual o colectiva (mediante conexión inalámbrica).

Además, como premio a los fans de la saga, los chicos de Republic Games han decidido hacernos un regalo muy especial. Dragon Ball Origins 2 incorpora como contenido oculto el primer videojuego de la franquicia, que se estrenó en Japón en el año 1986 para NES. Todo un acierto que seguro que a muchos les encantará, porque volver a rejugar un clásico así no tiene precio.



Conclusiones:

Estamos acostumbrados a ver nuevos títulos de Dragon Ball muy a menudo, pero pocas veces nos sorprenden de forma tan grata, ya que Dragon Ball Origins no se centra solo en la acción, sino también en los hechos ocurridos en la serie.

Alternativas:

Claramente el juego está inspirado en los Zelda de NDS, así que si os gusta y no los habéis jugado todavía, ya estáis tardando.

Positivo:

- Buena calidad gráfica
- Muy fiel a la saga
- Sucuelentos extras

Negativo:

- Se hace algo corto

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	80
duración	70
total	75

Una segunda opinión:

Dragon Ball Origins demostró ser un juego muy original y, sobretodo, muy fiel a la saga original. Esta segunda parte sigue la estela de la anterior y derrocha calidad técnica en todos los sentidos.

Jorge Serrano



desarrolla: disney · **distribuidor:** disney · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +7

Toy Story 3

Porque... ¡Hay un amigo en mí!

Nuestros juguetes favoritos cobran vida de nuevo para convertirse en los heróes del verano. Adelántate a la película y vive la acción en primera persona con el mejor videojuego de Toy Story del momento.



Toy Story ha vuelto, y no solo en la gran pantalla sino también en los videojuegos. Esta nueva aventura representa la última entrega de la saga y el final de los ya tan famosos juguetes de Disney. En ella, Andy ya se ha hecho mayor y tiene que deshacerse de sus antiguos juguetes, pero no hay de qué preocuparse, no irán a la basura, ¡qué va! Los juguetes serán donados a una guardería infantil, donde serán reutilizados por otros niños.

El juego recreará los elementos de la película, en dos modos de juego unificados bajo un mismo guión. Nosotros nos moveremos por un tablero, e iremos avanzando en él a medida que superemos los distintos niveles que nos proponen. Este será el modo historia, aunque la trama será casi inexistente, ya que la mayoría de veces nos meteremos de lleno en misiones o aventuras sin recibir ningún tipo de explicación sobre donde estamos ni

El modo Caja de Juguetes está lleno de sorpresas. Toma las riendas de la ciudad y explora el mundo para asumir nuevos retos y hacerla crecer.

sobre lo que debemos hacer.

Dentro del tablero también nos encontraremos un pequeño apartado: el modo Caja de Juguetes. Se trata de un pequeño extra, aunque para muchos se convertirá en el modo principal del juego. Esta caja de juguetes es un escenario muy grande, o más bien dicho, una gran ciudad que necesita de nuestra ayuda. Tomando el control de nuestro vaquero Woody, nuestro héroe espacial Buzz Lightyear o la joven Jessie nos moveremos por la ciudad como si de un Grand Theft Auto se tratara. Nosotros seremos el sheriff de la ciudad y deberemos hacer que crezca y prospere. Para ello realizaremos misiones para conseguir dinero y, con los beneficios obtenidos, construiremos edificios y tiendas con los que la ciudad prosperará.

En este modo, tanto los edificios como los ciudadanos serán completamente personalizables, por lo que podremos editarlos a nuestro antojo mediante un simple editor. En el caso de los edificios, podremos cambiar puertas, ventanas, paredes, tejado e incluso pequeños accesorios como el buzón o las plantas. Además, por todo el escenario iremos encontrando objetos que se añadirán a nuestro editor, encontraremos nuevas ventanas, nuevos diseños de paredes e incluso nuevos peinados y conjuntos para los ciudadanos.

Sin duda, Disney ha creado otra obra maestra y el videojuego cumplirá con creces nuestras expectativas, aunque si algo le podemos reprochar, es que quizás la aventura se nos haga demasiado corta.





Conclusiones:

'Toy Story 3: El videojuego' es sin duda una de las apuestas más divertidas del verano. Un plataformas muy acertado con un modo sandbox muy peculiar y divertido con el que disfrutaremos mucho, tanto los ninños como los mayores.

Alternativas:

Como alternativa podemos probar cualquier otro juego de Disney, ya que la calidad es uno de sus puntos fuertes.

Positivo:

- Sobriedad gráfica
- Excelente trabajo de doblaje

Negativo:

- Pocos modos de juego
- Argumento casi inexistente
- Se hace algo corto

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	70
duración	65
total	**73**

Una segunda opinión:

Un doblaje magnífico y una jugabilidad exquisita harían de este juego una obra maestra si no flaqueara con su argumento casi nulo y su historia bastante corta.

Jose Luis Parreño

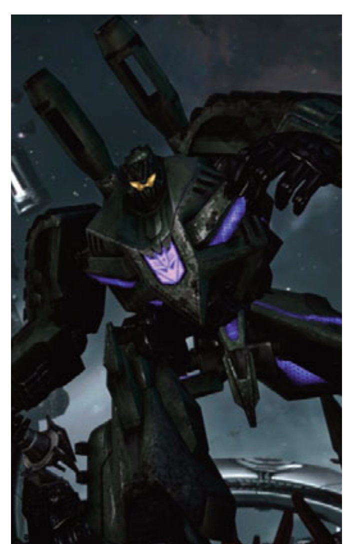


desarrolla: high moon · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +12

Transformers

La guerra por Cybertron

La guerra civil vivida por Decepticons y Autobots sirve como punto de referencia de un shooter fresco, dinámico, y sobre todo muy frenético. Aunque lo que nos cuente caiga en un segundo plano



Con 10-12 horas de duración y 10 capítulos por delante (5 por bando), pronto nos daremos cuenta que el argumento es una excusa para pegar tiros. Y lo hace sin ningún disimulo.

La guerra por Cybertron es un shooter tan frenético, que muchas veces ahondará en el caos mas absoluto. Pero un caos que incomprensiblemente es adictivo, tanto por su simpleza como su escasa dificultad. Muy accesible y tremendamente dinámico. En esencia, un contrasentido para todos aquellos seguidores del género que buscan títulos con una curva de dificultad tan pronunciada como les permita su hombría.

Esta nueva entrega de Transformers no viene acompañada del típico éxito taquillero del momento. Es un juego concebido completamente para consolas y compatibles. Y esa naturaleza se respira desde el primer instante. Desde la misma pantalla de selección tendremos que elegir bando, y dentro de ello al protagonista que daremos vida. El resto de nuestro pelotón contra el mundo puede ser controlado por la máquina, o por un amigo, conformando un escuadrón de la muerte divertidísimo y mortal.

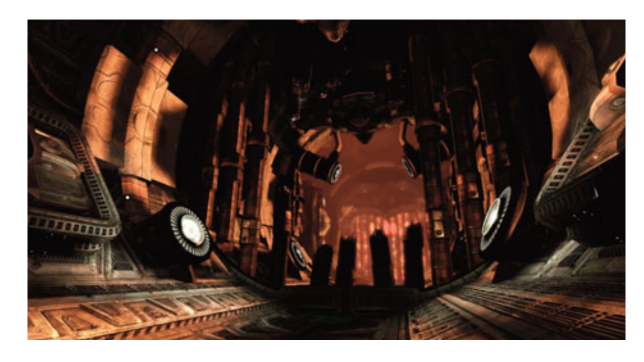
Es a nivel jugable donde el título luce sus mejores galas. No

en vano la simplificación de los controles repercute directamente en una acción mucho más directa. Una frase que puede resumir a la perfección el tipo de juego es el de Arcade Shooter. Además, al inmenos poder de destrucción que atesoraremos en nuestras armas, podremos hacer valer las particulares habilidades de los protagonistas, ya que con un simple click del stick analógico transformaremos a nuestro "héroe" en un vehículo, con su propio arsenal.

Esta entrega de Transformers también hace un guiño a los tradicionales shooters de generaciones pasadas. Aquí no hay sistema de coberturas, ni posibilidad de regeneración por reposo. Si alguna de nuestras partes resulta excesivamente dañada, quedará inutilizada hasta que consigamos alcanzar un botiquín con el que recuperar nuestro estado. A lo que hay que añadir un uso medianamente responsable de la munición, puesto que en más de una ocasión nos encontraremos con el cargador vacío y con los ataques cuerpo a cuerpo como una herramienta ofensiva.

Pero si el modo campaña puede ya justificar su adquisición, sobre todo en el modo cooperativo, el título viene complementado con un modo online bastante más completo de lo que se lo puede presuponer. No llega a los estándares de calidad de Halo, CoD o GoW, pero tiene visos suficientes para entretener durante varias horas.

Además viene rematado con un apartado gráfico bastante notable y un doblaje, que sin ser un referente, cumple de sobras con su cometido.



Conclusiones:

Un shooter para principiantes, por el escaso nivel de exigencia que requiere. Pero que por otra parte cumple con su cometido de ofrecer acción desde el primer instante, algo que hace sin ninguna objeción.

Alternativas:

Gears of War, Halo o Lost Planet pueden ser sus rivales más directos, aunque todos ellos se sitúan uno o dos peldaños por encima en casi todos los apartados del juego.

Positivo:

- Divertido y frenético
- Acción sin complicaciones

Negativo:

- El argumento es practicamente cero
- Sin coberturas

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	78
sonido	72
jugabilidad	75
duración	70
total	**72**

Una segunda opinión:

No es el juego del año, pero desde luego que sirve para satisfacer a todos aquellos que buscan algo ligerito con el que desintoxicarse de todos los pesos pesados que nos han acompañado desde principio de año. Un buen desestresante.

Jose Luis Parreño

desarrolla: ea tiburon · **distribuidor:** ea sports · **género:** deportivo · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 71,95 / 40,95 € · **edad:** +3

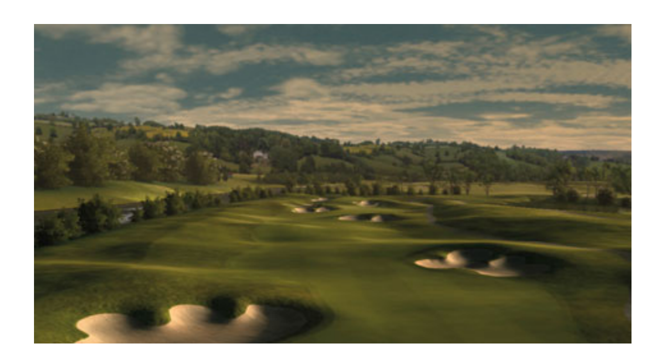
Tiger Woods PGA Tour 11

A por la Ryder Cup

Haciendo el chiste fácil podriamos decir que Tiger Woods es fiel a EA y vuelve a protagonizar y dar título al juego de golf más longevo y aclamado por crítica y público.

No debe ser fácil sacar un juego deportivo año tras año, con la obligación de introducir mejoras que justifiquen la compra incluso a los que compraron el de la temporada anterior. Si además no tienes la presión y el incentivo de la competencia es fácil caer en la autocomplacencia y que tu producto no mejore al del año anterior lo suficiente. La franquicia de golf de EA lleva ya 12 lanzamientos anuales consecutivos, en 2008 y 2009 tuvo una renovación en profundidad y posteriormente aprovecho las posibilidades técnicas de la nueva generación para mejorar el juego pero en las últimas ediciones mostraba signos de estancamiento ¿habrá conseguido EA Tiburon regenerar la fórmula? y la pregunta de este tipo de juegos ¿compensa la compra de este Tiger Woods PGA Tour 11 a quien tenga la edición anterior? La respuesta a esta última pregunta es sencilla y es que sí, pero más que por las novedades jugables o técnicas del título lo hace por la inclusión en el juego de una competición a los que los fans del deporte verde no podrán resistirse, sí, por primera vez en la saga podrás jugar la Ryder Cup, el torneo bienal que enfrenta a los mejores golfistas de Europa y Estados Unidos con formato de competición por equipos.

El objetivo de EA es que este Tiger Woods PGA Tour 11 llegue al mayor público posible, para ello ofrece tanto en online como en offline modos de juego y de control que satisfagan a todos, desde el jugador menos habitual hasta el más hardcore con el novedoso True Aim, un modo solo apto para expertos en el juego, en el que hay que considerar un número increíble de variables que afectan al golpeo de la bola. En contra de esta popularización del juego va la decisión de no traducir, ni siquiera subtitular, el título. Todos los menús, textos y voces de Tiger Woods 11 están en completo inglés, las voces dan ambiente bri-



tánico pero se trata de un juego con una cantidad enorme de menús y opciones y con un inglés tan específico que no está al alcance de todos a los que EA pretende llevar el juego.

La versión de Wii es compatible con Wii Motion Plus y la de PS3 lo será con Playstation Move, como vimos en el E3

Técnicamente no evoluciona como debiera, es más, en algunos aspectos gráficos parece que incluso se muestra un menor detalle que en la edición del año pasado. Se han incluido efectos meteorológicos nuevos y estos afectan a los jugadores moviendo o mojando sus ropas. Los campos se muestran con un notable modelado (aunque los árboles siguen siendo mejorables) y un nivel de detalle superior a lo que habíamos visto hasta ahora, pero en cambio tanto el modelado de los jugadores como sus expresiones faciales parecen haber involucionado y muestran un menor detalle que en el Tiger Woods 10. El público tampoco ha mejorado y sigue mostrando un nivel de detalle insuficiente que desentona sobre los campos en los que jugamos.

Tiger Woods PGA Tour 11 ofrece también un buen número de opciones online para todo tipo de jugadores, aunque muestra también síntomas de estancamiento y sería conveniente que EA estudiase nuevos modos y opciones para posteriores ediciones del juego.



Conclusiones:

Es el mejor simulador de golf y mejora la edición anterior pero necesita evolucionar para no caer en la repetición año a año. Aún así es un imprescindible para los aficionados al deporte verde

Alternativas:

EA Sports no tiene competencia en este tipo de juego y eso hace que no innove como algunas otras sagas de la marca. Las únicas alternativas son los Everybody´s Golf y los títulos de Wii.

Positivo:

- La inclusión de la Ryder Cup
- Alto nivel de personalización

Negativo:

- Completamente en inglés
- Necesita evolucionar

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	64
jugabilidad	82
duración	88
total	**72**

Una segunda opinión:

Tiger Woods PGA Tour 11 es demasiado parecido a la edición anterior como para que le compense la compra a quien ya lo tenga. Aún así, es sin duda el mejor simulador de golf en consolas para todos los perfiles de jugador.

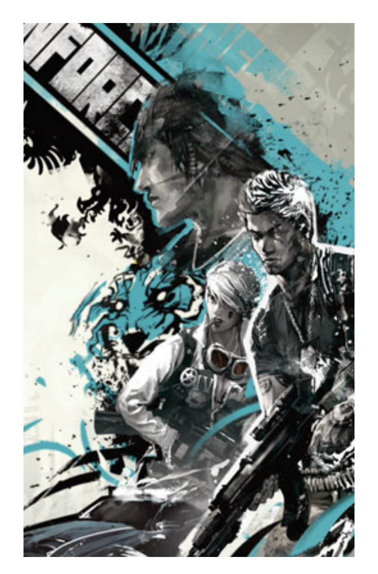
Ismael Ordás

desarrolla: realtime worlds · **distribuidor:** ea · **género:** mmo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +18

All Points Bulletin

¿GTA Online?

Realtime Worlds nos ofrece una propuesta realmente tentadora: Fusionar el espíritu de los mundos persistentes con la tradicional y siempre bien recibida acción directa de los sandbox. El resultado: Un éxito relativo



APB es un producto atractivo. Un producto innovador y valiente: Adaptar el clásico juego de "Policías y ladrones" en contexto de MMO. Con algunas ideas muy buenas y otras no tanto. Pero por desgracia para él, un buen juego no sale solo a base de buenas intenciones.

Técnicamente.

Estamos ante un juego humilde, que no mediocre. Musicalmente pasa completamente desapercibido, y gráficamente es muy mejorable, pero a cambio esta muy bien optimizado (versión PC). Y tiene una fluidez que muchos FPS normales envidiarían. Fluidez no sólo a nivel gráfico, las conexiones funcionan perfectamente dejando entrever un gran trabajo en la arquitectura de servidores por parte de Realtime Worlds. Así las cosas el rendimiento online es muy bueno, además de constante.

Sistema y jugabilidad.

En cuanto a sistema de juego

APB es un producto innovador y valiente, con algunas ideas buenas y otras no tanto. Por desgracia un buen juego no sale solo a base de buenas intenciones.

estamos ante un título completamente descompensado: Por una parte tenemos un editor de personajes, coches y símbolos infinito. Con un sistema parecido a los vinilos de la saga Forza, las combinaciones se cuentan por millones: No hay dos personajes iguales. Tanta variedad contrasta con la de armas, vehículos y misiones. Que sin ser tampoco muy escasa no está a la altura de lo exigible en un título así, y puede favorecer que el juego se haga excesivamente repetitivo tras unas cuantas partidas.

Si la poca variedad de misiones lastra la mecánica del juego, la jugabilidad es otro clavo más en el ataúd: Es excesivamente simple. A parte de correr y disparar poco más podemos hacer. No hay sistema de coberturas, ni tampoco interacción con el entorno más allá de abrir alguna puerta de una patada o arrancar un semáforo embistiéndolo con el coche. Coches que por cierto tienen un control bastante duro, y en los cuales se echan en falta acciones simples como poder cambiar de asiento sin necesidad de salir.

APB es un MMO, y como tal tiene cuotas, pero hay una importante diferencia respecto a otros títulos: Pagas por horas brutas de juego en el distrito financiero (donde transcurre la acción). En cambio el distrito social es gratuito, y es allí donde uno puede dar rienda suelta a su imaginación en los sobresalientes y completísimos editores para customizar todos los aspectos de su personaje y su vehículo. Siendo esto último y con diferencia, lo más atractivo del juego.





Conclusiones:

Como MMO tiene defectos tales como poca interactividad con el entorno. Como juego de acción tiene otros como su jugabilidad antediluviana. Como combinación no está mal, aunque salvo por los editores no tendrá contenido suficiente para engancharte mucho tiempo

Alternativas:

Los MMO de acción no son tan abundantes como los MMORPG. Ahora mismo no hay alternativas reseñables

Positivo:

- *Editores eternos*
- *Gran rendimiento gráfico y online*

Negativo:

- *Jugabilidad simple y sosa*
- *Mecánica repetitiva y anodina*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	70
sonido	60
jugabilidad	70
duración	75
total	**70**



desarrolla: tonika games · **distribuidor:** sce · **género:** educativo · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +7

PlayEnglish

Aprende inglés con tu PSP

Sony España nos trae una original propuesta para practicar nuestro inglés. Un UMD que pondrá a prueba nuestros conocimientos avalado por el sistema de enseñanza Vaughan Systems.



Llega a PSP PlayEnglish, un juego desarrollado por el estudio español Tonika Games en conjunto con Vaughan Systems. Aunque más que un juego, podríamos hablar de un divertido método para mejorar nuestro inglés.

Para ello nos meteremos en la piel de Jaime Rubio (¿James Blond?), un agente de una organización secreta que es enviado a Londres para resolver un robo en un museo. Nada más empezar el juego podremos elegir dos modos de dificultad. Considerar que ambos necesitan un nivel mínimo de inglés para poder jugarlo. El más bajo puede equivaler sin problema al nivel con el que salimos hoy día del instituto, así que precaución al elegir. No obstante, el título se irá adaptando a nuestros conocimientos.

El juego se nos ha presentado como una aventura gráfica, algo totalmente incierto. El avance de PlayEnglish se limita a las preguntas y respuestas. Para avanzar,

PlayEnglish es una propuesta interesante y económica para practicar inglés. A 29,90€ tenemos juego, libro de vocabulario y vuelo a Londres.

deberemos contestar correctamente sin la posibilidad de quedarnos encallados. La aventura se divide en 15 capítulos, el primero de ellos un pequeño tutorial. Los 14 capítulos restantes nos guiarán por una historia entretenida y algo previsible, pero que nos consigue entretener mientras aprendemos inglés. En medio de cada capítulo se nos hará una prueba de entre 15 y 25 minutos para comprobar nuestros avances, combinando así la historia y el estudio tradicional.

Como método de aprendizaje y práctica, nos encontramos con una propuesta original, divertida y asequible. Pero como juego, PlayEnglish flaquea en casi todos sus apartados, y en especial en su apartado técnico. El modelado de los personajes es correcto, las animaciones no. La mayoría de escenarios son prerenderizados. Cuando nos movamos en coche, las calles tienen un diseño bastante vergonzoso. Pero como PlayEnglish tiene como juego más bien poco, es un apartado que podemos dejar de lado.

Además de ser una manera divertida de desempolvar nuestro inglés, PlayEnglish destaca por una excelente relación calidad / precio. Por 29,90€ nos encontramos con un UMD y una guía de de 56 páginas con expresiones, vocabulario y gramática. A esto se añade un cupón descuento para distintos productos de Vaughan Systems como por ejemplo, cursos, materiales o actividades entre otros. Y por si fuera poco, Sony nos regala un billete a Londres, haciéndonos pagar sólo las tasas. Interesante, aunque a ver las condiciones.





Conclusiones:

PlayEnglish es un título que ayuda a desempolvar nuestro inglés mientras nos divertimos, por lo que cumple con su objetivo. Un título español con una excelente relación calidad / precio.

Alternativas:

Actualmente no hay ningún juego similar. La alternativa real son los métodos de aprendizaje que encontramos en las tiendas.

Positivo:

- Relación Calidad / Precio
- Da la sensación de aprender
- Sentido del humor del protagonista

Negativo:

- Apartado técnico bajo mínimos
- Nivel mínimo exigente

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	20
sonido	80
jugabilidad	60
duración	85
total	**70**

Una segunda opinión:

PlayEnglish consigue que nos divirtamos aprendiendo inglés. Gran cantidad de preguntas y conversas con diferentes acentos. No obstante, el apartado técnico está muy poco cuidado.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch mediat · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Mega Man Zero Collection

O como vender un 4 en 1

El antihéroe de la saga Mega Man vuelve a las portátiles de Nintendo. Aúnque esta vez no lo hace protagonizando una nueva aventura, sino en un recopilatorio de los fantásticos juegos que vieron la luz en GBA



Y con esta introducción podríamos acabar perfectamente el análisis del juego. No vamos a encontrar ninguna novedad sustancial entre este relanzamiento, y aquellos juegos que acabaron por maravillarnos en esa ingente máquina de crear éxitos que era Game Boy Advance.

El cartucho de DS se limita de manera exclusiva a presentarnos los cuatro juegos que conforman la épica batalla de Zero. Una conversión tan fiel, que redunda mucho en el juicio ético de la valía de relanzar este tipo de productos 1:1 en un sistema superior y después de varios años.

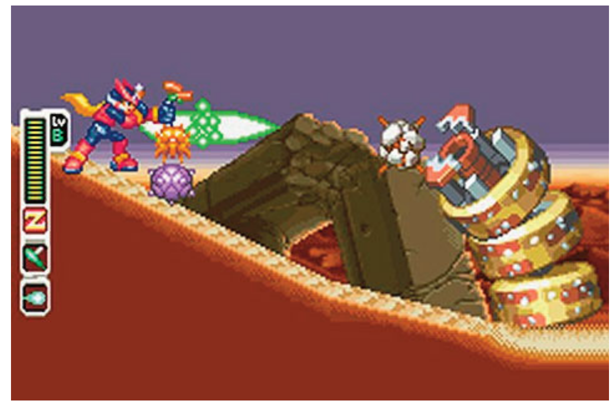
Y es que esta crítica se extiende al hecho de que ha sido tal el calco, que incluso nos encontraremos el mismo recuadro negro que rodea la pantalla de juego, como cuando jugamos a un cartucho de GBA original. No se han explotado las mayores posibilidades técnicas de su sucesora, y a la postre, albergadora de

Los 4 juegos que vieron la luz en la anterior generación han sido relanzados en un pack 4 en 1, pero que no aporta ninguna novedad técnica

este lanzamiento. La misma resolución que el original, y la misma carga gráfica. Amén de un completo desaprovechamiento de la segunda pantalla, la cual queda totalmente inutilizada en el transcurso de la batalla para mostrarnos una serie de imágenes fijas y que iremos desbloqueando según vayamos avanzando en nuestra aventura.

El único añadido que presenta esta edición con respecto a los originales es el hecho de poder disfrutar la aventura completa de principio a fin. No como cuatro títulos independientes, sino desgranando uno por uno el peregrinaje de Zero en su batalla por el mundo. Es esta visión global de la obra lo que el posible comprador del título debe valorar. Y en su propio juicio reside el hecho de si compensa hacerse con cuatro de los títulos más potentes de la predecesora de DS.

Como punto favorable es justo resaltar que a pesar de los años transcurridos, los cuatro títulos siguen encerrando esa magia jugable de los mejores shooters bidimensionales de antaño. Un título que a pesar de ser exigente, esa visión global de la aventura ha traido consigo una disminución de dificultad, que se hace palpable en la parte correspondiente a las tres primeras entregas, y que a buen seguro van a agradecer los jugadores menos hábiles.





Conclusiones:

Es un relanzamiento. Se puede ver como la posiblidad de tener 4 grandes juegos a 10€, o como un simple relanzamiento sin ninguna mejora con la ley del mínimo esfuerzo. Según el prisma con el que lo mires, variará su valoración.

Alternativas:

Sin salirnos de Mega Man ni de DS, encontramos pequeñas joyas como Pegaus, ZX o ZX Advent.

Positivo:

- *La misma jugabilidad de antaño*
- *Exponente de los shooter 2D*

Negativo:

- *Es una emulación pura y dura*
- *No hay añadidos*
- *Extras insignificantes*
- *Bajada de dificultad*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	40
sonido	60
jugabilidad	75
duración	70
total	60

Una segunda opinión:

Si nos referimos a los Mega Man Zero de Advance, estos son casi recordados como pequeñas grandes joyas. Y como tales son objeto de deseo y codiciados por más de un coleccionista. Sin embargo este relanzamiento lejos de satisfacer a aquellos que demandaban una en condiciones, han acabado recibiendo el mismo producto de años atrás con las mismas capacidades técnicas.

Jose Luis Parreño

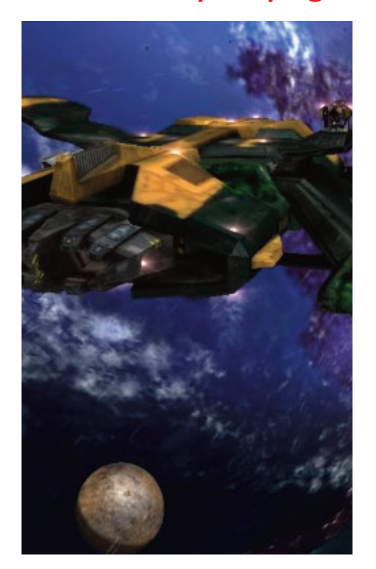


desarrolla: gaming minds · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

DarkStar One: Broken Alliance

Nunca un subtítulo fue tan acertado

En 2006 llegó a los compatibles un juego que no acababa de despuntar en ningún apartado, y que en el competitivo mercado del PC, acabó pasando con más pena que gloria. 4 años después nos llega el mismo a 360.



Hay géneros que son en cierta manera exclusivos de cada plataforma. Es por ello que nunca casará un RTS en consolas, o un buen juego de fútbol en PC. Otros son lanzados a modo de relleno en una búsqueda de intentar satisfacer un pequeño vacío que los desarrolladores creen haber encontrado y donde aunan esperanzas de hacerse un hueco. Y por ello lanzan juegos dificiles de catalogar como éste que nos ocupa.

DarkStar One es básicamente un juego de naves. Pero que en cierta medida rehuye de los tópicos arcades que siempre han rodeado a este subgénero.

En cierto modo este lanzamiento es un contrasentido a la lucha constante de la supremacía técnica. Es una copia 1:1 de lo que vimos hace años en PC, y a pesar de moverse a una sorprendente resolución de 1080p nativo, lo hace sobre un motor gráfico muy limitado. Y desde luego no le ayudan en nada las

Broken Alliance es un sandbox atípico. Su propio desarrollo de la intrahistoria lo debería encasillar entre este género, y la simulación espacial

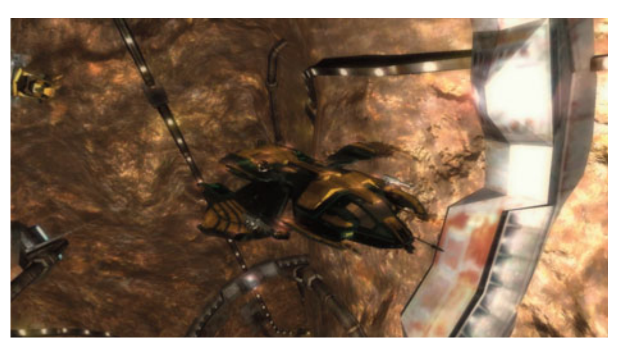
aún más limitadas secuencias animadas con las que intentan narrar una historia, bastante plana y mediocre. Eso sí, ofertando una excelente posibilidad de poder practicar el inglés, ya que el juego no nos llega ni doblado ni traducido.

Pero a la pregunta de si DarkStar One es un mal juego, probablemente debamos contestar que no. Es un juego aceptable, pero muy desubicado temporalmente. La misma apuesta hace 7-8 años probablemente le hubiera granjeado un reconocimiento del que hoy adolece por todos los costados. Y eso que en un principio las posibilidades de librar batallas intergalácticas en los más de 300 sistemas solares que presenta, y la, entre comillas, variedad de acción para acometerlas, deberían insuflarle en cierta medida un plus en su valía.

Pero sólo es un pequeño ramillete de luz en un vasto cielo de nubarrones grises y oscuros. Y gran parte de estos reside en el lento desarrollo que acompañará nuestro viaje. La búsqueda de una simulación creíble ha traido como un handicap tedioso el hecho de desplazarse por los diversos puntos que conforman este gran universo simulado. Cierto que las diversas mejoras que iremos desbloqueando a lo largo de nuestro peregrinaje, harán un poco menos aburrida nuestra odisea. Pero tampoco mucho más.

Tal vez la mejor definición que podemos dar de él, es que es un sandbox galáctico, que ha cambiado las peligrosas calles de las periferia, por los temibles confines del Universo. Y llegado a ese punto, naufraga.





Conclusiones:

Es un juego único en todo el catálogo de 360. Pero que no ofrece nada más que un puñado (pocos) de momentos entretenidos entre una gran sensación de lentitud y tediosidad. No estamos ante el GOTY 2010 precisamente.

Alternativas:

No hay alternativas como tal. Si buscas una buena aventura espacial, te van a llenar mucho mas Mass Effect 1 y 2. Y si buscas un juego de naves, Ikaruga sigue siendo a día de hoy un referente.

Positivo:

- 1080p nativos

Negativo:

- Lento
- Un motor gráfico muy desfasado
- No tiene multiplayer

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	55
duración	60
total	**55**

Una segunda opinión:

Resulta complicado intentar recomendar un juego que ni siquiera cuando fue lanzado hace 4 años para PC resultaba medianamente llamativo. No es mediocre en sus apartados, pero dista mucho de los parámetros minimamente exigibles a los títulos que se lanzan en pleno 2010. Ni siquiera su lanzamiento a precio reducido puede servir de excusa.

Jose Luis Parreño



desarrolla: activision · **distribuidor:** activision · **género:** aventuras · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,95/29,95 € · **edad:** +7

Shrek: Felices para Siempre

El capítulo final

Al igual que, según dicen, detrás de cada gran hombre hay siempre una gran mujer, tras el estreno de toda película de tirón comercial suele haber un videojuego, en el caso de Shrek: Felices para Siempre es también así.

Shrek está aburrido y aburguesado, anhelando tiempos pasados cuando Rumpelstiltskin le propone un contrato que el ogro verde no puede rechazar, volver por un día a los viejos tiempos a cambio de un día de su vida. El problema en este tipo de acuerdos es la letra pequeña y en este caso es el comienzo de una nueva aventura de Shrek en el cine (aseguran que la última) y en el mundo del videojuego. El día seleccionado por Rumpelstiltskin es el día de nacimiento de Shrek por lo que este no existe, el país de Muy Muy Lejano es muy diferente sin la existencia del ogro y eso es el que debemos resolver.

Manejamos a los cuatro personajes más carismáticos de la franquicia, Shrek, Asno, Fiona y un obeso Gato con Botas, cada uno de ellos tiene movimientos especiales que nos permitirán superar los distintos obstáculos que no presenta el juego para impedir nuestro avance. Shrek Felices para Siempre permite jugar a hasta cuatro jugadores simultáneos en la misma consola (PS3, Xbox360 y Wii) o PC manejando cada uno de ellos a un personaje diferente, una pena que no se haya permitido el juego online sobre este mismo formato de juego u otros alternativos que se podrían haber incluido.

Shrek: Felices para Siempre no engaña a nadie que no se deje engañar, se trata de un título familiar (como se acostumbran a catalogar ahora), esto es, un juego para los más pequeños de la familia que no buscan ni una gran historia, ni complicados personajes, ni una jugabilidad depurada. Es un juego para pasar el rato y así está creado en la práctica totalidad de su desarrollo. Y decimos que en su práctica totalidad porque la mayor parte de los puzles y enemigos que nos vamos a encontrar no supondrán un reto excesivamente complicado ni siquiera para los jugadores más noveles e inexpertos y la curva de



aprendizaje es suave y acertada; pero hay algunos que sí supondrán dificultades mayores y pueden llegar a hacer abandonar el juego al público al cual va destinado.

Destaca la banda sonora de la película con temas de Lionel Richie, Stevie Wonder o Beastie Boys entre otros

Técnicamente es un juego correcto sin más, destaca la banda sonora de la película con excelentes temas, como es costumbre en la saga. El doblaje al castellano presenta luces y sombras, las voces no son las mismas que en el cine. Tiene un nivel correcto en los personajes principales aunque no tienen el carisma de los "originales" pero solamente cumple en el resto de personajes.

Gráficamente está bien logrado en Wii y DS pero tiene un acabado insuficiente para Xbox360, PS3 y PC. Los modelados se ven excesivamente poligonales y algunas texturas parecen recicladas de juegos de la saga de generaciones anteriores. El juego se desarrolla en diferentes entornos pero los escenarios que componen cada uno de ellos se repiten demasiado ya que está compuestos por una pequeña variedad de objetos.

Lo mejor del juego es la acertada mezcla de aventuras, acción, lucha, puzles y plataformas que Shrek Felices para Siempre consigue combinar de un modo que invita a seguir jugando, a pesar de las carencias citadas.



Conclusiones:

Es el típico juego de película que no busca más que aprovechar el tirón comercial de la misma. No engaña porque sus pretensiones no son mayores y seguro que entretiene a los más pequeños de la casa.

Alternativas:

Si es para los pequeños Mini Ninjas es mejor que este Shrek aunque no dispone de unos personajes tan carísmaticos. Si buscas un juego más adulto hay multitud de opciones mejores.

Positivo:

- Mezcla de distintos géneros

Negativo:

- Muy justito a nivel técnico
- Faltan los dobladores originales
- Un online le hubiese venido bien

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	52
sonido	64
jugabilidad	60
duración	60
total	54

Una segunda opinión:

Otro juego de película que no pasará a la historia. Divertido por momentos aunque insuficiente en los aspectos técnicos y jugables.

Jose Luis Parreño

Voodoo Dice

Pensando a ritmo de dados





desarrolla: exkee · **distribuidor:** ubisoft · **género:** puzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 MS · **edad:** +3

De la mano de Ubisoft, aterriza en XBLA y en los compatibles un juego de inteligencia y habilidad dispuesto a retar a las mentes más despiertas.

En Voodoo Dice asumiremos el rol de un dado. Un objeto que tendremos que desplazar a lo larto de un tablero con el fin de poder llevarlo a la casilla que conforma la meta. Pero como ya os podéis imaginar, no va a ser ni mucho menos un camino de rosas. Para poder cumplir nuestro objetivo debemos valernos de nuestras armas, que por otra parte, son las ya tradicionales de este tipo de juegos: sortear trampas, pisar botones, desplazar objetos, combinarnos con nuestros semejantes... nada que no se haya visto ya anteriormente.

Como ya es habitual en el género, no nos vamos a encontrar grandes despliegues técnicos. Lo importante en este tipo de juegos es la funcionalidad, y bajo ese marco el juego se intenta desenvolver. La perspectiva tridimensional que ocupará el mayor tiempo del desarrollo se intercalará con una vista cenital con el que poder ver mejor la disposición del tablero, y trazar de esta manera una estrategia con la que cumplimentar nuestro objetivo.

Un entorno bastante estoico, y en el que tampoco sobresale en demasía el apartado sonoro, mostrandose en todo momento en unos niveles aceptables, sin caer en la mediocridad.

Voodoo Dice presenta nada menos que 60 niveles en el modo campaña, en el que destaca la acertada curva de dificultad, mostrándose en todo momento firme y siempre ascendente. Los primeros niveles se mostrarán asequibles, y donde aprenderemos las normas básicas que regirán el título, pero desde ya os adelantamos que vais a tener que sudar tinta para poder llegar al final de los niveles superiores, tremendamente exigentes. También es digno de resaltar el hecho de haber incluido un modo cooperativo, que no suele ser muy habitual de ver en este tipo de juegos.

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	60
duración	65
total	55

Conclusiones:

Una puesta en escena diferente a lo que viene siendo habitual, pero que en esencia es lo mismo. Sea un dado o un caballero, la meta es llegar al final. Puede ser interesante para aquellos que les guste el género.

Positivo:

- *Curva ascendente*
- *Aprendizaje secuencial*

Negativo:

- *Podría ser más bonito*
- *Algunos puzles desesperan*

Nat Geo Quiz!

Wild Life





desarrolla: black bean · **distribuidor:** namco bandai partners · **género:** quiz · **voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

Black Bean nos trae uno de esos juegos de preguntas y respuestas ideales para jugar en familia o con los amigos. Bajo la licencia de National Geografic, Nat Geo Quiz nos invita a descubrir las maravillas de la naturaleza.

El concepto de juego, pese a no ser de un juego del año, aprovecha una idea que funciona y dispone de una licencia que vende por sí sola. No obstante, el juego falla en la ejecución. Pero vayamos por partes.

El título tiene una buena cantidad de modos para uno y varios jugadores. Si lo jugamos solo, el modo misión nos invita a conocer el juego temática a temática y aprender sobre ésta. También podremos realizar varios tipos de puzles de imágenes espectaculares. Nos mantendrá un buen número de horas entretenidos. En el modo concurso por su parte, podremos disfrutar del juego en compañía.

Antes de jugar, deberemos elegir modo de dificultad. Parece que los saltos entre dificultades no han sido muy bien medidos. Nos encontramos con un modo normal que nos preguntará sobre animales exóticos de los que nunca habremos oído hablar y otras temáticas que la gente de a pie desconoce. Si bajamos a nivel fácil, las preguntas parecen más orientadas a un público infantil. Aquí el primer bache con el que se encuentra el juego.

Otro problema que lastra el título es el ritmo de juego. Nos encontramos con un juego algo lento. Algunas preguntas requieren visualización de videos largos que, pese a ser bonitos, pausan mucho el ritmo. Puede aburrir especialmente cuando lo jugamos en compañía.

Y hablando de los tipos de preguntas, existen también importantes altibajos especialmente en las mismas preguntas con vídeo. Se nos obligará a ver varios vídeos del tirón para después plantear preguntas en ocasiones sin sentido como cuantos animales había o de qué color era la

gráficos	60
sonido	40
jugabilidad	40
duración	60
total	50

Conclusiones:

Nat Geo Quiz! es una mala puesta en escena de lo que podría haber sido un juego divertido. Si eres muy amante de la naturaleza, el modo para un jugador te mantendrá entretenido.

Positivo:

- El modo para un jugador
- La belleza de las imágenes y vídeos

Negativo:

- Desarrollo lento
- Preguntas sin coherencia

Space Hulk: Vengeance of the Blood





FICHA TÉCNICA **Año**: 1995 - **Plataforma**: 3DO/PC/ Saturn/PSX - **Género**: FPS

Lanzado en 1995 para 3DO, PC, Saturn y PSX, Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels está basado en el juego de tablero con miniaturas Space Hulk (ambientado en el universo Warhammer 40.000) y es la secuela de un primer videojuego con el mismo nombre, si bien es el primero en ser convertido a consolas.

Los marines espaciales exterminadores del capítulo de los Ángeles Sangrientos (Blood Angels) deben abrirse paso a través de naves a la deriva y bases abandonadas, caminando con cuidado por sus angostos y oscuros pasillos, sabiendo que un genestealer puede aparecer en cualquier momento. Pese a su formidable armadura, los exterminadores no son rivales para estos salvajes alienígenas en un combate cuerpo a cuerpo, y deberán valerse de su mayor inteligencia y armas especiales para hacerles frente.

En un principio, este Space Hulk puede parecernos un fps bastante soso. En un principio y en un final, para ser sinceros. Pero el juego intenta ofrecer algo más, una dimensión estratégica que puede resultar de lo más absorbente si le damos una oportunidad. Saber inglés y estar familiarizado con el universo Warhammer, en general, también ayuda bastante.

Tras una explicativa intro sobre los soldados a los que manejamos y los temibles enemigos a los que nos vamos a enfrentar (destruir las colonias de genestealers es prácticamente la razón de ser de los exterminadores), podremos elegir entre el entrenamiento y distintos modos de misiones. Comenzaremos como un soldado raso, obedeciendo órdenes de nuestro jefe de unidad en escenarios relativamente pequeños con objetivos más o menos sencillos. En pantalla podemos observar nuestro propio nombre, nuestro estado de salud y un pequeño radar al que deberemos permanecer muy atentos si queremos salvar la vida. Pronto iremos ascendiendo y, paulatinamente, dando órdenes a otros exterminadores. Nuestro armamento básico es un bolter (algo así como una pistola-ametralladora de doble cañón) y un puño/garra de combate. El primero nos servirá desde la distancia para la mayoría de enemigos siempre que sepamos usarlo a tiempo, pero una vez un genestealer en buena forma cargue hacia nosotros las posibilidades de acribillarle con éxito son escasas (nulas no, pero sí muy reducidas). Ahí es donde entra en juego el puño de combate: con él y el bolter podemos intentar cubrirnos de las garras de estos bichos y, en cuanto desviemos el golpe, asestar una descarga sin la menor di-

“Gamael, necesito ayuda, mi arma está encasquillada... ¡Maldita sea, están aquí, los tengo encima! ¡Ayuda, ayudaaaaaaaaaargggghhhh....!”

lación. Es eso o una muerte segura.

Sin embargo, las mencionadas armas no son las únicas que podremos manejar. Tanto si probamos otras misiones con objetivos concretos como si ascendemos a oficiales y contamos con soldados de distinto calibre, disfrutaremos de lanzagranadas o lanzallamas que nos permitirán cumplir determinados objetivos con mayor celeridad. Dicho de otro modo, podemos jugar a una de las misiones sueltas, cuyo objetivo sea "limpiar las salas 1 a 6 de la nave X" y que para ello se nos dote del mencionado lanzallamas, o por el contrario podemos estar en medio de una campaña mayor, con varios soldados bajo nuestro mando, y colocar al del lanzagranadas en una posición estratégica para completar la misión "encontrar y aniquilar al patriarca de la colonia". ¿Cómo? Haciendo uso de la vista de mapa para dar las órdenes, que van desde los simples desplazamientos hasta quemar esta sala o recoger aquel objeto. Como es lógico, además de mover a un soldado podemos usarlo personalmente, probando así las bondades de su armamento particular.

Por desgracia, si no entendemos a nuestro jefe o a nuestros compañeros gritándonos por el comunicador en un perfecto y alarmado inglés, es muy posible que un alien nos parta en dos (o les parta a ellos, que para el objetivo de nuestra misión como oficiales es lo mismo) al abrir alguna puerta en el caso de que no estemos especialmente atentos al radar y a la vista de mapa.

Así las cosas, salvo por el problemilla que pueda suponer el idioma, suena interesante, ¿verdad? Pues en teoría sí. Y digo en teoría porque el desarrollo del juego puede resultar demasiado tedioso e incluso aburrido si tardamos más de la cuenta en encontrar tal objeto o tal enemigo clave, porque una vez recorridos los pasillos, e incluso matado a los enemigos de a pie, no tendremos ni música para distraernos. Sólo el sonido del radar y de nuestros propios pasos amenizarán la velada. Por un lado es normal, porque necesitamos oír claramente no sólo a nuestros compañeros sino también el pitido incesante del radar en caso de que un genestealer se acerque, pero aún así, pasar los minutos deambulando por una nave abandonada, oscura y silenciosa, debería tener mayores recompensas. No se trata de "otro Doom" al uso, como ya hemos visto, porque tampoco abundan los objetos ni las puertas secretas. Si el objetivo de la misión es encontrar al psíquico y matarlo con el menor número de bajas posible, asegurémonos de hacerlo cuanto antes, o nuestro propio radar nos volverá locos. Lo que para algunos será una tensión muy lógica, para otros será puro y simple aburrimiento.

Space Hulk no se basa en una película de acción o en un comic de superhéroes, sino en un juego de estrategia de tablero y, como tal, la idea no es ofrecer un típico (y divertido, para qué negarlo) "dispara contra todo lo que se mueva". Debemos valorar positivamente lo numerosos, extensos y variados que son los mapas de las misiones, los distintos planes de acción en función del enemigo que nos encontremos (genestealers puros, híbridos, magus, patriarcas e incluso marines renegados) y lo poco que tardaremos en ascender y ser nosotros los que preparemos la estrategia de la unidad, que al fin y el cabo es lo interesante.

A nivel gráfico, tenemos una de cal y una de arena. Los escenarios tienen muchos pasillos, puertas y habitaciones oscuras, pero son visualmente simples y, tal vez, más pixelados de lo que cabría esperar. Los enemigos, a media y larga distancia, no resultan demasiado impresionantes, pero una vez entremos en combate cuerpo a cuerpo (es decir, tengamos al genestealer en primer plano) disfrutaremos de una imagen muy diferente: los gráficos pasan a ser nítidos, detallados y muy bien animados, y el combate es francamente angustioso. El momento en el que uno de estos aliens rompa nuestra guardia y lance sus garras hacia nosotros marcará nuestra muerte, que provocará que nuestro visor se desactive como si de un televisor estropeado se tratase (buena elección de efecto) y oigamos nuestro propio y agónico grito de dolor.

Como ya habréis deducido, no se trata de un juego para todos los públicos, ni siquiera especialmente bueno a nivel técnico. Tiene que gustarnos mucho la estrategia en tiempo real y/o los juegos originales de Warhammer para disfrutar de éste adecuadamente y, aún así, debemos contar con un nivel de inglés aceptable y de la paciencia necesaria para devanarnos los sesos con determinadas misiones, prácticamente suicidas. No obstante, sigue siendo un fps muy original por su gran aspecto estratégico, y sus 2 discos aseguran campañas suficientes para que no nos aburramos con él... ¡siempre y cuando sepamos mantener la calma!

AUTOR: CARLOS J. OLIVEROS



Crackdown 2

La secuela de la galardonada aventura en un mundo vertical, Crackdown 2, es la mejor experiencia de acción en un undo con infinidad de posibilidades, solo disponible en Xbox 360®. El juego te permite ser juez, jurado y ejecutor de una enorme ciudad totalmente explorable.

Crackdown 2 lleva el modo multijugador a niveles inusitados para ofrecer la mejor experiencia multijugador cooperativa y competitiva, ofreciéndote a ti y a tus amigos total libertad para explorar, destruir y abrirte camino mientras restauráis la paz y la justicia en Pacific City sea como sea.

¡Desbloquealos todos!


Primer obstáculo Puntos: 20
Sobrevive al entrenamiento y consigue entrar en Pacific City.

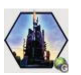

Enchufado Puntos: 50
Ubica y activa todas las unidades de absorción en Pacific City, solo o con otro agente.


Salvador de Hope Springs Puntos: 50
Detona todas las torres de luz de Hope Springs, solo o con otro agente.


Salvador de Unity Heights Puntos: 50
Detona todas las torres de luz de Unity Heights, solo o con otro agente.


Todo bajo control Puntos: 20
Asegura todas las posiciones tácticas dentro de una fortaleza de la Célula, solo o con otro


Control de plagas Puntos: 10
Limpia y cierra una grieta de Monstruos, solo o con otro agente.


El poder de la torre Puntos: 20
Completa la fase final del proyecto Sunburst en la Torre de La Agencia, solo o con otro agente.


Libro cerrado Puntos: 20
Recoge y escucha todos los registros sonoros de Pacific City.


Sexto sentido Puntos: 30
Encuentra y recoge todos los orbes ocultos en Pacific City.


Conéctate Puntos: 20
Ubica y activa una unidad de absorción, solo o con otro agente.


Big Bang Puntos: 20
Supervisa la entrega y detonación de una torre de luz, solo o con otro agente.


Salvador de Green Bay Puntos: 50
Detona todas las torres de luz de Green Bay, solo o con otro agente.


El portador de la luz Puntos: 20
Detona todas las torres de luz de Pacific City, solo o con otro agente.


Ubicar y reubicar Puntos: 50
Asegura todas las posiciones tácticas de Pacific City para la Agencia, solo o con otro agente.

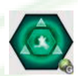

El cerrajero Puntos:20
Cierra todas las grietas de Monstruos de Pacific City, solo o con otro agente.

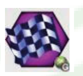

Cuentacuentos Puntos: 10
Recoge y escucha un registro sonoro.

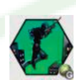

A simple vista Puntos: 10
Encuentra y recoge un orbe oculto.


Primer peldaño Puntos: 10
Encuentra y recoge un orbe de agilidad.

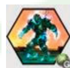

Rey del mundo Puntos: 50
Encuentra y recoge todos los orbes de agilidad en Pacific City.

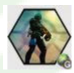

Corredor renegado Puntos: 20
Encuentra y recoge todos los orbes de agilidad renegados en Pacific City.

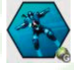

Loco de la velocidad Puntos: 10
Completa una Carrera en carretera o de azotea


Corredor de azoteas Puntos: 20
Completa todas las Carreras de azotea en Pacific City.


Acróbata Puntos: 20
Salta con un vehículo a través de todos los Anillos de acrobacia de vehículos en Pacific City.

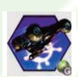

¿Quién es tu papi? Puntos: 50
Desarrolla todas tus habilidades a sus niveles máximos.


Aprendiz de mucho Puntos: 20
Completa un objetivo de cada tipo en Pacific City.


Planeador de la ciudad Puntos: 10
Con el traje de vuelo, planea por cada una de las islas de Pacific City sin aterrizar.


Abrelatas Puntos: 10
Acaba con 5 enemigos con un solo cilindro de gas.


¡Yupi! Puntos: 10
Estrella el todoterreno de La Agencia contra un helicóptero en vuelo.


Rodando hacia la victoria Puntos: 10
Mata a un enemigo con una torreta montada, desde el aire y bocabajo, solo o con otro agente.


Scarface Puntos: 10
Usa la ametralladora Gatling para matar a 20 enemigos en 10 segundos.

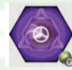

Barrendero Puntos: 10
Desde un vehículo, mata a 5 enemigos en un solo derrape.


Bombardero Puntos: 10
Provoca 30 explosiones en 60 segundos.


Salto entre coches Puntos: 10
Salta de un vehículo en movimiento a otro.


Autobús de fiesta Puntos: 10
Haz que cuatro agentes salten por un Anillo de acrobacia en un autobús de batalla.


En la red Puntos: 10
Caza un orbe de agilidad renegado o un orbe de conducción renegado.


Conductor renegado Puntos: 20
Encuentra y recoge todos los orbes de conducción renegados en Pacific City.

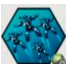

Corredor de las calles Puntos: 20
Completa todas las Carreras en carretera en Pacific City.

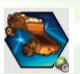

Corredor aéreo Puntos: 20
Planea a través de todos los Anillos de acrobacia de traje de vuelo en Pacific City.

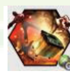

LIVE y más LIVE Puntos: 10
Recoge todos los orbes en línea en Pacific City.

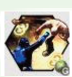

Monumento al orbe Puntos: 50
Encuentra y recoge todos los orbes de agilidad, ocultos, renegados y en línea de Pacific City.

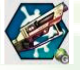

Salto mortal Puntos: 10
Desde lo alto de la Torre de La Agencia, salta a la chimenea y vive para contarlo.

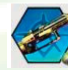

Planeador en equipo Puntos: 20
4 agentes planean a travéz del espacio aereo de cada isla a menos de 30 segundos del líder.


Mantén la cooperación Puntos: 10
Pasa un vehículo entre agentes, 3 veces, usando escopetas UV. No dejes que toque el suelo.


¡Strike! Puntos: 10
Mata a 25 Monstruos con objetos o vehículos arrojados.

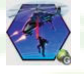

Masacre Puntos: 10
Completa con éxito 20 ataques cuerpo a cuerpo en cadena. Tienes 3 segundos entre cada ataque.


Factor cero Puntos: 10
Usa un arma UV para matar 20 Monstruos en menos de 10 segundos.


Muñeco de vudú Puntos: 10
Usa el arpón para ensartar a 5 enemigos en un mismo vehículo.



Destino manifiesto Puntos: 10
Encuentra 25 maneras distintas de destruir tu cuerpo clonado.


Pisoteador Puntos: 10
Salta de un helicóptero de La Agencia y mata a un enemigo usando un golpe terrestre.


Martillo neumático Puntos: 10
Mata a 5 enemigos con un solo ataque terrestre.

RETROVISIÓN



Rambo III (1998)

El autor del PixeBlog se llama Jesús Relinque, aunque podéis llamarle Pedja, que ya está acostumbrado. Nacido allá por el 80 en Cádiz, tierra de la que se siente orgulloso y de la que se encuentra exiliado en Sevilla por motivos laborales. Desde muy pequeño empezó en el mundillo de los videojuegos, y ya con su MSX recorrió la Edad de Oro del software español, pasando por Amstrad CPC 6128 Plus, un PC 286, una Super Nintendo, Sega Saturn, Nintendo 64, Playstation 2 y GameCube.

A falta de pocas semanas para que el estreno de The Expendables (o Los Mercenarios como se llamará aquí) vuelva a recuperar el sabor del cine de acción descerebrada de los ochenta, recupero hoy una conversión de película a videojuego realizada, cómo no, por la británica Ocean, en la que Sylvester Stallone es protagonista absoluto.

La tercera entrega de Rambo se situaba en Afghanistán, y las tropas soviéticas habían capturado al pobre del coronel Trautman -era muy típico llamarle Truman por estos lares-, así que la solución estaba clara: mandar a un tal John Rambo a que cumpliese esa sencilla misión.

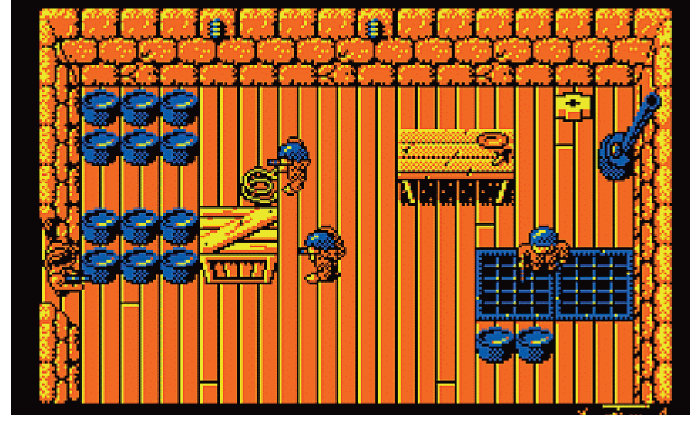
En el juego de Ocean, el cual tuvo versiones para prácticamente todos los ordenadores de la época, tanto en 8 bits (Spectrum, Amstrad, Commodore 64 y MSX) como Atari ST y Amiga en 16 bits, se dividía en dos partes bien diferenciadas. La primera es la más recordada, mientras que la segunda resultaba fácilmente olvidable. La perspectiva cenital con la que afrontábamos la primera fase nos permitía tener una visión clara de cada pantalla -el juego avanzaba a pantallazos, nada de scroll-, en la que manejábamos a nuestro héroe infiltrado en la base enemiga. Los enemigos poblaban cada localización, realizando rondas de vigilancia gobernadas por rutinas fijas, que únicamente se veían alteradas si



nos cruzábamos en su línea de visión. En ese momento se volvían locos y pasaban a estado berserker, yendo en plan kamikaze a por nosotros, ametralladora en mano. Rambo poseía un medidor de energía extremadamente peculiar, representado por su propia faz, la cual se iba tornando en calavera progresivamente, a cada roce enemigo o proyectil hostil.

En principio sólo disponíamos de un cuchillo de muy poco alcance para acabar con los enemigos, pero repartidos por el extenso mapeado de la fase se encontraban otros ítems, entre ellos un arsenal compuesto por una pistola, minas, y el famoso arco de flechas explosivas que tanto le gusta a nuestro protagonista. El planteamiento del juego mezclaba con sabiduría la acción del combate y la videoaventura, ya que era absolutamente necesario recorrerse el mapeado para encontrar ciertos objetos y lograr avanzar. Un curioso ejemplo: usar la pistola sin haber encontrado el silenciador previamente significaba alertar a los guardias una y otra vez.

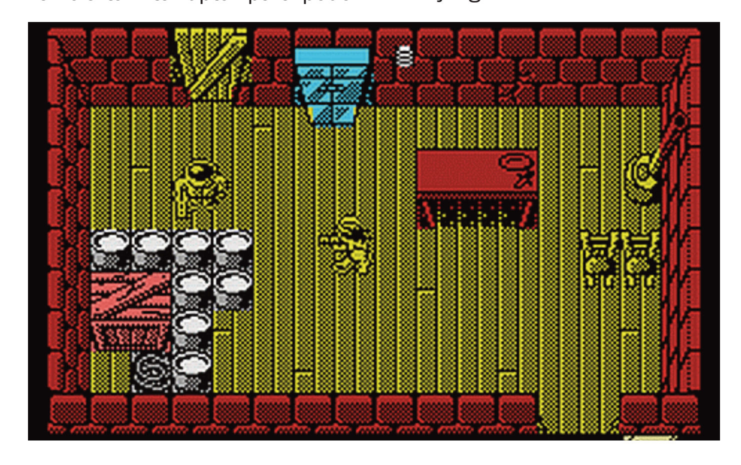
Otro ejemplo: para salir del cuartel debíamos encontrar y activar cierto interruptor para poder traspasar la verja metálica que nos llevaba a los exteriores del campo de concentración. También era imprescindible localizar el detector de minas, ya que estos artefactos se ocultaban traicioneramente y nos impedían el paso en nuestro camino por salvar a Trautman. Las gafas de visión infrarroja resultarían útiles conforme avanzábamos en esta extensa fase, ya que nos permitían detectar rayos que activaban la alarma y lanzaban a la patria rusa contra nosotros. Un auténtico homenaje a los primeros Metal Gear, encontrándonos pantallas con camiones enemigos muy similares a los que podíamos ver en el juego de Konami.



Por desgracia, la segunda parte del juego se desarrollaba en el interior de un tanque, con vista subjetiva y un puntero que movíamos a lo largo de la pantalla, al estilo Operation Wolf pero malamente, con un número desproporcionado de enemigos y un scroll de pantalla brusco y algo cutre.

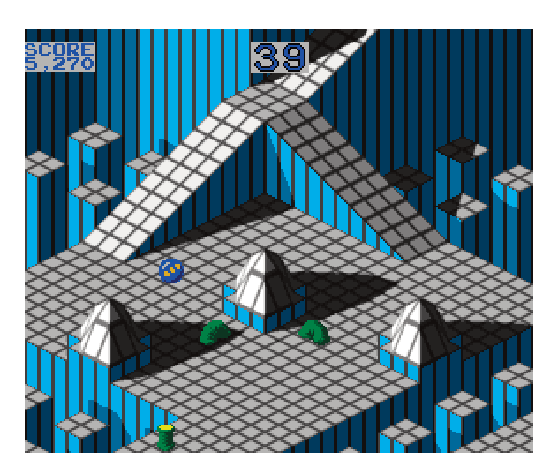
La parte visual destacaba bastante en la primera fase, puesto que el detalle de Rambo y de las localizaciones que recorríamos era notable. El juego, salvo en las versiones “mayores”, era prácticamente monocromo, con mayoría de amarillo en Spectrum/MSX y empacho de naranja en Amstrad CPC. Por cierto, aquí tenemos de nuevo al maestro Jonathan Dunn dejando su impronta con una impresionante melodía que sonaba durante todo el juego en la versión de Commodore 64.

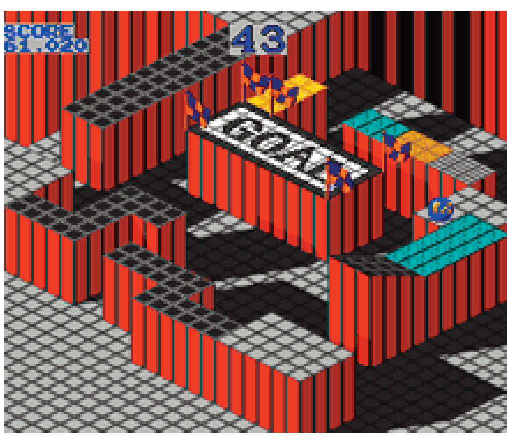
Un juego, en conclusión, cuyo nivel principal se salía de lo habitual en este tipo de conversiones y que merece ser recordado por ello.



Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOG
DEPEDJA.COM

Marble Madness





Marble Madness es uno de los juegos en los que Atari depositó su esperanza tras la crisis de las videoconsolas de 1983. El mercado doméstico de videojuegos se había desmoronado y la compañía americana necesitaba asentar su posición en los salones recreativos para salir adelante.

Mark Cerny, que tan sólo contaba con 18 años de edad, fue el encargado de diseñar un nuevo concepto apoyado en un revolucionario sistema de control. En compañía de Bob Flanagan creó un plataformas único, distinto a lo visto hasta la fecha; un juego que mezclaba de una manera soberbia la habilidad con la física, en un fascinante mundo tridimensional plasmado en perspectiva isométrica.

El reto de crear un nuevo concepto era complicado, y programarlo en ensamblador una locura. Para facilitar el desarrollo, Cerny y Bob optaron por el lenguaje C, que a pesar de ser más lento en ejecución permitía codificar las instrucciones de una forma más simple. Las limitaciones del lenguaje quedarían latentes en el resultado final, condenando al juego a correr a 30 Hz, una frecuencia inferior a los 60 Hz que mostraban otros títulos contemporaneos. De esta forma el Marble Madness se convirtió en el primer título de Atari desarrollado en lenguaje C. Fue también el primer título lanzado para la placa Atari System 1 y el primero en contar con sonido estéreo gracias al chip FM de Yamaha.

En una fase temprana de diseño, Mark pensó en una especie de minigolf, sin embargo la idea no entusiasmó a los directivos de



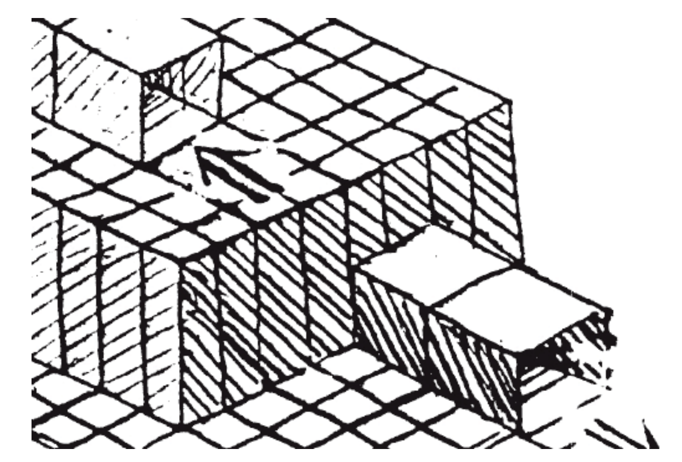
Atari y finalmente se optó por un juego de carreras, al más puro estilo arcade. En él, dos oponentes se enfrentaban para llegar cuanto antes a la meta a lo largo del recorrido. Pero las limitaciones técnicas del momento desecharon el planteamiento y finalmente se implementó el conocido modo contra-reloj.

No se pudo llevar a cabo la idea inicial de utilizar un trackball motorizado que representase físicamente la inercia y la dirección de la canica dibujada en la pantalla. Mark Cerny quería utilizar este sistema para facilitar el control, especialmente en los giros y en las cuestas, pero desde los laboratorios de Atari le desaconsejaron su empleo y le recomendaron la utilización de un trackball normal. Tal vez este cambio sea una de las causas de la excesiva dificultad que caracteriza al Marble Madness, que por otro lado es para muchos uno de sus mayores atractivos.

Al margen de los contratiempos, el Marble Madness estuvo listo en 1984 y era el juego perfecto para demostrar al mundo la potencia de la nueva arquitectura de Atari. La compañía americana había apostado fuerte por este título y a la hora de la verdad el Marble Madness no la defraudaría.

El sistema de juego propone el reto de guiar una canica desde un punto a otro de la pantalla, sorteando a enemigos en un trayecto que abarca seis laberintos isométricos provistos de rutas alternativas donde los caminos más cortos suelen ser los más complicados.

Pronto se convirtió en la máquina arcade que más recaudaba en los salones, al menos durante varias semanas. Todas las críticas coincidían en que el juego suponía una apuesta innovadora e interesante, gráficamente impecable, que contaba con un sonido de lujo y un novedoso sistema de control. Dentro del apartado sonoro cabe destacar que cada nivel contaba con su propia melodía, algo inusual en aquel entonces.



Los diseños de los paisajes abstractos, inspirados en la obra de M. C. Escher, tuvieron que ser simplificados por culpa de las limitaciones técnicas. Algunas de las ideas originales que finalmente no se implementaron se pueden contemplar en los bocetos conceptuales sobre papel .



A pesar de la adictiva mecánica y del impecable acabado técnico, la alta dificultad del Marble Madness causó paulatinamente mella en los jugadores. Éstos, a pesar de recibir entusiasmados el título de Atari, fueron optando poco a poco por otras máquinas que proporcionasen más tiempo de juego por moneda.

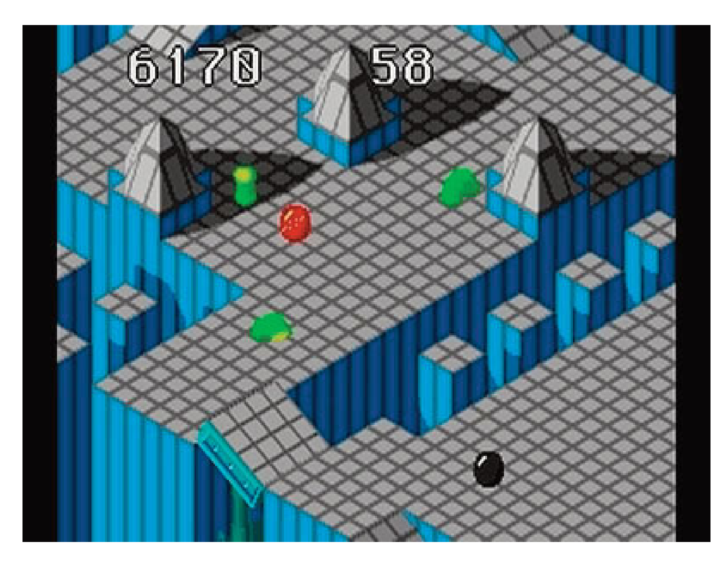
Las conversiones domésticas no tardaron en llegar, y probablemente la mejor de todas fue la que programó el equipo de Rare para NES. Más tarde, la desarrolladora inglesa más tarde utilizaría los conocimientos adquiridos en la programación de su Snake Rattle 'n' Roll (1990). Sin embargo, el Marble Madness era un

título diseñado para un sistema de control muy particular; las crucetas y los teclados no permitían la misma jugabilidad -y diversión- que el trackball, por lo que todas las versiones domésticas desde su concepción se transformaban en clones descafeinados de la recreativa.

El éxito de Marble Madness en los recreativos y en los sistemas domésticos motivó a Atari a desarrollar una continuación. Esta vez la compañía americana prescindió de los servicios de Mark Cerny, artífice del concepto, y encargó el proyecto a Bob Flanagan.

El mercado había cambiado desde entonces, los dificilísimos y exigentes juegos de los comienzos de la década de los ochenta habían dado paso a unos títulos más asequibles y por qué no decirlo, más jugables. No tenía sentido hacer una secuela tan difícil como el juego original.

Bob pensó en items (para volar, para volverse invisible...), en fases de bonus con minijuegos tipo pinball, en alargar la duración de los laberintos -a 70 niveles-, en tres jugadores simultáneos y en otras muchas cosas más, entre ellas a un "super-héroe" en el papel de protagonista. Sí, estaban de moda las mascotas y cualquier oportunidad era buena para crear un personaje.





Lo cierto es que la historia fue dura con el Marble Madness II. El Street Fighter II (1991) de Capcom había revolucionado de la noche a la mañana el mercado de los recreativos, dejando espacio sólo para los juegos de lucha que acaparaban todas las monedas de los jugadores. Por ello, Atari decidió cancelar el juego de Bob y fijar sus esfuerzos en el desarrollo del Guardians of the 'Hood, su propuesta en el ámbito beat'em up.

Atari realizó unas pruebas con prototipos para ver cómo se desenvolvería el Marble Madness II en el mercado. En un primer momento fue criticado el sistema de control ya que limitaba a la cabina arcade a un solo título.

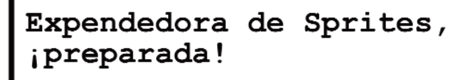
Atari realizó unas pruebas con prototipos para ver cómo se desenvolvería el Marble Madness II en el mercado. En un primer momento fue criticado el sistema de control -el justificadísimo trackball- ya que limitaba a la cabina arcade a un solo título y además se estropeaba con relativa facilidad. Atari optó entonces por los convencionales joysticks, pero éstos mermaban la jugabilidad del título de Bob.

Actualmente los prototipos del Marble Madness II son un auténtico objeto de coleccionista muy difíciles de encontrar.

Texto: Jimmy
Cedido por www.pixfans.com

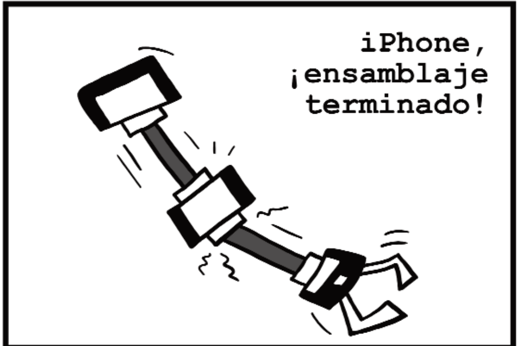
Cel Shading

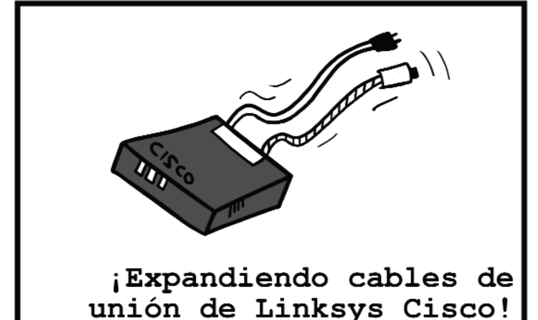
Cosas que hacen gracia con videojuegos

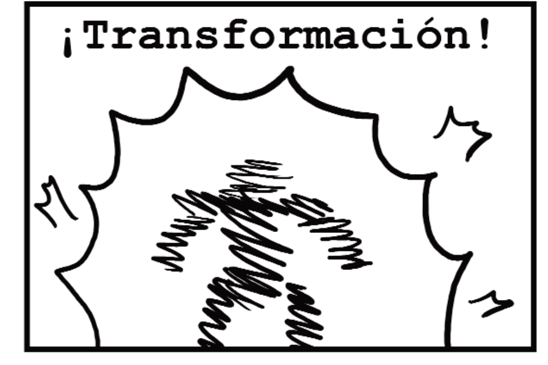














TENCHI WO KURAU 3





Chinese Fighter

Hoy vamos a por un no licenciado de lo más curioso, basado en los personajes del clásico Tenchi Wo Kurau 2 de Capcom pero convertido en juego de lucha típico.

Y es que con este Tenchi Wo Kurau 3: Chinese Fighter estamos ante una curiosidad más que otra cosa. Otro piratón chino interesante pero que no llega a unos niveles de jugabilidad que le permitieran hacerse un sitio entre títulos de mayor calidad o, al menos, no tan dudosa procedencia.

El juego arranca con una intro bastante decente donde se nos cuenta un poco la trama (en mandarín, supongo) y se nos presenta a los personajes. Los gráficos de esta intro están currados pero la música ya la habremos oído en otros 4 ó 5 piratones analizados con anterioridad. Se diría que estos programadores "al margen de la ley" comparten algún tipo de base de datos tanto de temas musicales como de efectos sonoros, ya que estos últimos aparecen también en los piratotes de Mega Drive DBZ Final Bout y King of Fighters 98.



Tenemos un modo historia (por llamarlo de alguna forma), versus (que funciona aceptablemente bien) y opciones. En el menú de opciones podemos cambiar la dificultad, el número de rounds y el tiempo de éstos, y la barra de combos. ¿Combos? Oh yeah, tenemos una barra de energía que nos permite hacer una suerte de supercombos una vez está llena. Lo cual no deja de ser irónico teniendo en cuenta que el juego se maneja con 2 botones y que cada personaje tiene sólo 2 golpes especiales "estándar".

El repertorio disponible es de 8 personajes que, bien programa-

dos, harían que el juego fuera mucho más interesante y jugable. Pero lo cierto es que con la pobre programación de la que disfrutan los 8 se diferencian poco. Sí, la chica salta un poco más que el gordo, el gordo tira bombas en vez de bolas de fuego... pero no hay muchas más diferencias importantes. Como he dicho antes cada personaje tiene un par de golpes especiales y un combo para el que necesitamos llenar la barra de energía (que va aumentando según pegamos). El caso es que los controles son prácticamente iguales para todos: si el hadoken no se hace hacia adelante se hace hacia atrás y, a veces, incluso de las dos formas para el mismo personaje; el equivalente al shoryuken o a la patada famosa de Guile está presente en casi todos los personajes y también se hace casi igual. El principal problema de este juego no es su música simplona (pero correcta) ni sus sprites relativamente pequeños (pero también bastante aceptables) sino lo flojo y simplista de los controles.

Entre esos 8 personajes contamos con los 5 protagonistas del Tenchi Wo Kurau 2 junto a 3 de los enemigos que nos encontrábamos por el camino. Un detalle de agradecer es que cada uno cuenta con 3 paletas, es decir, según el botón que pulsemos cambiará el color del personaje y entonces pulsaremos Start (o sea, que no se selecciona al personaje con A o B sino con Start una vez elegida la paleta), y que todas se ven bastante bien, sin los habituales fallos de color que a veces se ven con este tipo de opciones en juegos caseros. La



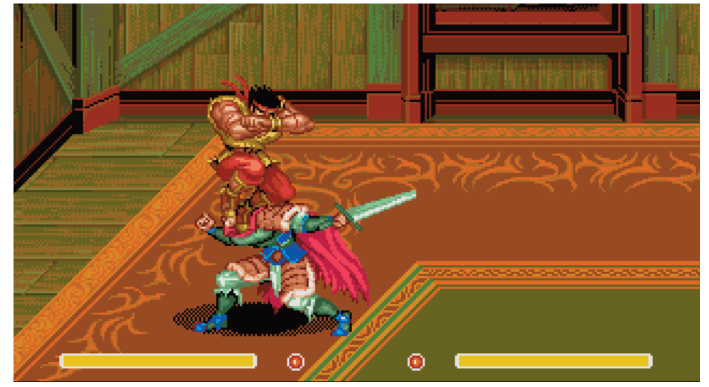


imagen de selección del personaje también cambiará de color y se mostrará en la pantalla de versus justo antes de iniciar un combate, como Dios manda. Lógicamente, habrá 8 de esos combates, que serán de 1 ronda o al mejor de 3 según los hayamos configurado.

Los escenarios están todos basados en niveles concretos del arcade original, así que por lo general son salvables, aunque sin ninguna animación o posibilidad de interactuar con ellos en forma alguna, claro. Los efectos de sonido se limitan a un par de "hah!", "huh!", repetitivos a más no poder y compartidos por casi todos los personajes. Los impactos en sí mismos no siempre suenan, aunque sí oiremos alguna voz distinta cuando consigamos hacer el teórico supercombo. Obviamente nos hartaremos de oír los mismos sonidos a lo largo de los 8 combates del modo 1P y, una vez derrotemos al último enemigo, disfrutaremos de un final apoteósico, trabajadísimo, bellísimo y cargado de poesía.

Esto último, por supuesto, es mentira.

Texto: Carlos J. Oliveros Oña
Cedido por
www.hombreimaginario.com

Siempre conectados con 3DS





3DS viene a ser para la prensa del videojuego lo que el pulpo Paul para la generalista: el comodín veraniego para tener entretenidos a los periodistas. Ya basta de especular como porteras que si tal tienda o tal otra pone fecha para este año y a las dos horas se desmiente. Tendría que salir Iwata y soltar un when it's done (cuando esté acabada). Como 3D Realms y su Duke Nukem Forever.

O mejor no, que no siga su ejemplo. Puede que no sepamos cuando podremos flipar -en 3D- cuando juguemos en el lavabo, pero tampoco sabemos bien qué quiere decir eso de estar siempre conectados. Iwata puso el ejemplo de Nintendogs para DS, en el que podías llevar tu DS plegada – que no apagada- y si detectaba a otra DS con el juego y en el mismo modo, podías interactuar con el otro perrete. Este modo Siempre Conectado también lo han usado otros juegos como el próximo Dragon Quest IX (que saliendo dentro de YA y siendo un megatoner no entiendo como parece que a nadie le importe) o la propia Wii tiene algo similar con su Wii Connect 24.

Sigo sin tener claro en qué consistirá este siempre conectados de 3DS y por la experiencia de los -escasos- juegos de DS que lo han utilizado y del WiiConnect 24, no parece una característica de la que sacar pecho y rebentar camiseta. Para Iwata es un paso adelante en tema de comunicación online, pero Hideki Konno como tutor legal de 3DS lo define mejor:

Quisiera ver la siguiente situación en que te levantas por la mañana, abres tu 3DS y ya hay nuevo contenido descargado listo para ser usado, no porque lo hayas buscado tu sino porque te lo han mandado

¿ Pero qué tipo de contenido ? ¿ Un mensaje de la parienta diciendóte que le ha encantado el revolcón -en 3D- de anoche ? ¿ Un amigo que te pica para que le fulmines al Mario Kart ? O puede que algo más como lo siguiente que dice Konno:

Puede que algun día el consumidor abra su DS y vea que le han enviado el periódico del día o su revista favorita.

Ahora sí entiendo lo de contenido descargable y la solemne declaración de Iwata de un avance en la comunicación online. Bienvenidos a la era de las aplicaciones 3D. Las funciones online de DSi del canal DSiWare, que contienen bastantes aplicaciones además de juegos, o la conexión vía Facebook para colgar fotos eran meros laboratorios de lo que vendrá con 3DS. Todo esto suena a una plena comunidad online nintendera tanto para juegos como para otro tipo de contenidos, un punto imprescindible que ahora sí cubren. Aunque no puedo evitar pensar de qué manera lo harán: ya son bastantes los baches que nos hemos tragado en el camino de la maduración online de Nintendo: los códigos de amigos, las restricciones de comunicación en partidas en línea, la correcta distribución de juegos digitales. Siempre ha habido un o varios peros, quizás tras años de dar tres palos a ciegas por cada paso firme toca que todos disfrutemos estando siempre conectados -en 3D claro.

3DS VS el problema de las 3D

Que implantar las 3D no iba a ser fácil ya era algo que se intuía, y es que esta tecnología lleva décadas intentando ser algo masivo pero siempre acaba ocurriendo algo que lo tira para atrás. No hay que olvidar que la propia Nintendo ha estado probando durante cada generación de consolas el 3D, con sendos accesorios o opciones ocultas dentro del hardware, incluso tuvo un fracaso sonoro con la Virtual Boy.



Ahora vuelve a enfrentar al 3D con 3DS pero esta vez va a por todas y con todo lo aprendido como compañía, ¿pero el camino va a ser más sencillo esta vez? claro que no.

Los primeros escollos que se esta encontrando Nintendo y que ya comente con algún redactor de aquí cuando nos enteramos de que iba a ser 3D, es el tema de la publicidad para mostrar lo que hace. Como sabéis es virtualmente imposible mostrar un efecto 3D sin que estés delante de la pantalla, solo se pueden usar simulaciones, o flipaduras varias de cosas saliendo. Este tema preocupa a Nintendo y ya lo ve como un reto, por lo que si Nintendo DS estuvo en cada tienda especializada de videojuegos, 3DS va a tener que estar a la vista y para probarla en casi todos los lugares posibles.

Tenemos luego que una exposición prolongada a las 3D no es demasiado recomendable y acaba cansando la vista al que juega. Aunque esto por suerte se pensó con el botón lateral para apagar el efecto, pero no se puede evitar pensar que los más ávidos jugadores que juegan más tiempo tendrán que jugar a la consola sin el efecto que es su razón de ser. Luego están los menores de 7 años que sería un mercado inerte para ellos, porque sus globos oculares no están preparados para ello, y que tendrán que convencer con juegos en si, lo que es otro inconveniente.

Y para terminar esta el tema que yo mismo desconocía, aunque no por ello no hubiera pensado en esa posibilidad por casualidad. Y es que hay un porcentaje bastante alto de gente que no puede captar bien el efecto 3D de ninguna forma posible. Hablando hoy con un amigo que padece eso, me he dado cuenta que yo mismo aún no se si estaré en ese grupo "selecto" porque no he ido a ver nada en 3D aún. Menos aún se como es de grande ese segmento de jugadores que están en mi situación, y que cuando les vendan la consola se quedarán con cara de esto no funciona Xd.

En que nos deja esto, pues en algo bastante sutil, al final lo que va a vender la consola van a ser los juegos, y que lo de las 3D que ahora se comenta tanto, va a acabar siendo algo secundario de la consola. Y ya no hablo de la tontería de que la 3DS sea una mirada y una vuelta atrás a los jugones. Porque en si que consola de nintendo no lo ha sido, maldita propaganda de la industria, si DS para ellos no ha sido una consola para jugones ninguna otra lo ha sido ni lo será jamás.

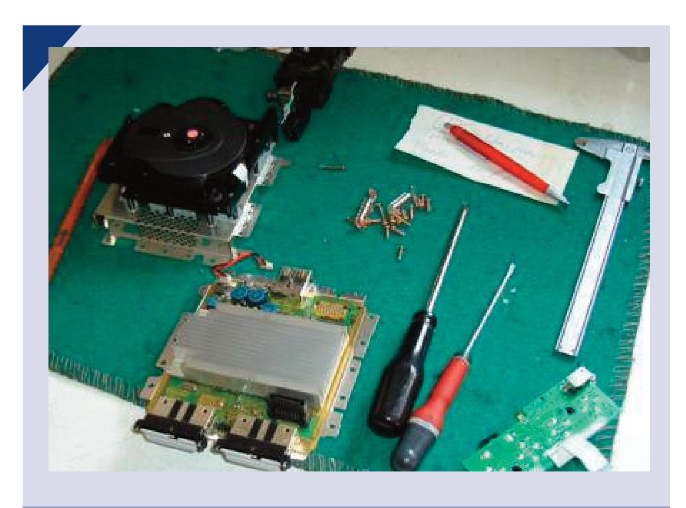
texto cedido por lagrann.com

izuierda: vids

derecha: azel_dragoon

GameCube en un tubo: GameTube

Uno de los mods más complicados, el último tunning despido de Bricoman



La idea básica era meter la Game Cube dentro del tubo. Para tal cometido, tuve que desoldar algunos puertos de la consola para reducir tamaño.

Bien podría parecer un merecido homenaje a Mario (por lo de ser fontanero) Sin embargo esta Game Tube es una consola que hacía ya mucho me rondaba la cabeza. Estos típicos “codos” de tubería siempre me han llamado la atención como mueble de mini cadena o semejante y ya hacía tiempo que quería crear un mod con uno de ellos. La consola seleccionada ha sido una Game Cube de Nintendo, más que nada por su reducido tamaño y su versatilidad.

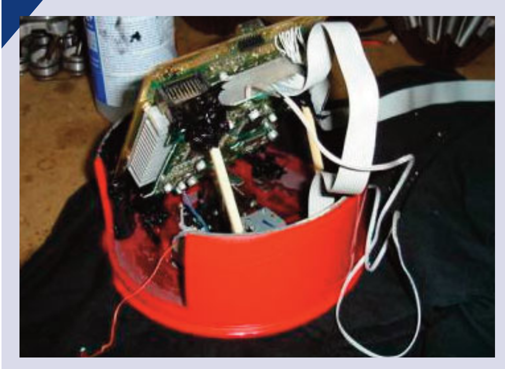




En su frontal: slots de mando, lector, interruptor power y interruptor puerta abierta y en la parte posterior: conector de video, corriente y un puerto de memory card.



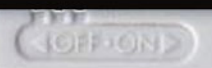
Pegué los componentes principales para que endurecieran, puse macilla en las juntas del lector y finalmente lo lijé.



Una vez tuve la carcasa pintada, me puse a introducir los componentes y cablearla internamente.



Debo reconocer que lo he terminado gracias a la insistencia de mi mujer y los ánimos que me ha dado en todo momento ya que en más de una ocasión la he tenido que rescatar del cubo de la basura.



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

games
tribune
magazine

BATTERY

Nintendo GAME BOY™



